REDDITION

Zeitschrift für Graphische Literatur

Ausgabe Sechsunddreißig • Zwölf Mark • Sechs Euro

EDITION ALFONS

Die
REDDITION erscheint als Fachpublikation für das Medium Comic im Verlag Volker Hamann, Edition Alfons, Heederbrook 4 e, 25355 Barmstedt, Tel.04123-921033, e-mail: edition.alfons@t-online.de. Herausgeber und leitender Redakteur: Volker Hamann; Mitarbeiter dieser Ausgabe: Jens R. Nielsen, Stefan Semel, Martin Surmann, Frank B. Neubauer, Michael Hein, Michel Kempeneers und Gert Meesters; Satz und Layout: Volker Hamann. Gesamtherstellung: ABC-Druck, Hamburg. Bankverbindung: Kreissparkasse Pinneberg (BLZ 221 514 10), Konto 2122083. Das © der Abbildungen liegt bei den jeweiligen Verlagen bzw. Autoren. Coverabbildung Kabuki © 1999 David Mack / XIII © Vance - Van Hamme 2001 - Dargaud Benelux (EDL-B&M s.a.). Die in namentlich gekennzeichneten Artikeln vertretenen Meinungen werden nicht unbedingt von der Redaktion mitgetragen. Redaktionsschluß dieser Ausgabe: 1. Juni 2001. Auflage 1.500 Exemplare. Händlervertrieb Deutschland: Medienservice, Linde 72-74, 42287 Wuppertal. Schweiz: Kaktus, Kurzfeldstr. 11, CH-8500 Frauenfeld. Die REDDITION ist im Abonnement erhältlich. 4 Ausgaben kosten incl. Porto und Verpackung DM 50.00.
Mit Dank an David Mack, Steffen Boiselle und Dany, Eckart Schott, Kalle Meyer sowie Heinz Beck für seinen unermüdlichen Einsatz.

INHALT

04 **Jean Van Hamme**

18 **Grzegorz Rosinski**

23 **Thorgal-Comic:**
Der Schlüssel zur Dritten Dimension

25 **Christian Denayer**

26 **Vance**

32 **Philippe Francq**

38 **Francis Vallès**

42 **Ted Benoit**

44 **Hermann**

46 **Dany**

71 **Dossier David Mack**
mit "Kabuki"-Bibliographie

EDITORIAL

Als eine auflagenstarke TV-Zeitschrift vor einiger Zeit anlässlich der Ausstrahlung des Pilotfilms zur „Largo Winch"-Serie berichtete, „die Comicvorlage stammt von Frankreichs Comiczeichner Nr. 1 **Jean Van Hamme**. Seine Hefte haben im franko-belgischen Raum längst Kultcharakter", disqualifizierte sich das Allgemeinwissen über Comics in den Massenmedien mal wieder so richtig gründlich. Kein Mensch würde auf die Idee kommen, **Alfred Hitchcock** seine hervorragenden schauspielerischen Leistungen zu bescheinigen oder **Herbert von Karajan** für die Komposition von „Beethovens Symphonie Nr.9" zu loben. Natürlich hat der informierte Comicfan und Leser der REDDITION längst gesehen, wo der Fehler steckt. Doch ebenso vielen Interessierten wird der Name **Jean Van Hamme** als Szenarist von Bestseller-Serien wie „**Thorgal**", „**XIII**" oder „**Largo Winch**" nichts sagen. Wir haben uns daher einmal mehr entschlossen, einen Szenaristen in den Mittelpunkt unseres Dossiers zu stellen und hoffen, mit unseren Porträts ein wenig zur Aufklärung von Missverständnissen beitragen zu können.

Im Juni 2000 hatten wir während des Internationalen Comic-Salons in Erlangen die Gelegenheit, mit dem jungen amerikanischen Zeichner **David Mack** ein ausführliches Gespräch zu führen. Wir trafen den „**Kabuki**"-Schöpfer in ausgesprochen guter und redseliger Laune an, und das Ergebnis des rund einstündigen Interviews ist eine selten ergiebige und informative Unterhaltung über seine Figuren, die heutige Jugendkultur und das Medium Comic geworden. Wir bedanken uns daher an dieser Stelle ganz herzlich bei **David Mack** für seine Geduld und die Möglichkeit zu diesem wertvollen Beitrag. Leider musste sich der Infinity Verlag Anfang des Jahres zur Einstellung der „**Kabuki**"-Heftserien entschließen, doch wir sind voller Zuversicht, dass das Werk von **David Mack** in anderer Form wieder in Deutschland erscheinen wird.

Die Redaktion

P. S. Wer übrigens die Möglichkeit hat, sich im Internet umzusehen, sollte bei Gelegenheit unsere Homepage **http://home.t-online.de/home/edition.alfons** heimsuchen. Hier bauen wir stetig ein elektronisches Archiv der Edition Alfons auf.

JEAN VAN HAMME

Von Volker Hamann

Seine Bücher verkaufen sich im französischsprachigen Raum überdurchschnittlich gut. Es sind Bestseller, von denen mehrere Hunderttausend Exemplare über den Ladentisch gehen. Allein seine beiden neuesten Alben, "Secret Défense" aus der Serie "XIII" und der neueste "Largo Winch"-Band "Golden Gate", verkauften sich innerhalb von nur zwei Monaten zusammen mehr als 700.000 Mal. Der Belgier **Jean Van Hamme** ist einer der wenigen Szenaristen, dessen Nennung auf dem Cover für den kommerziellen Erfolg eines Comics relevant ist. Er hat den Spitznamen "Mister 10 Prozent", weil angeblich 10 % der verkauften Comics im franko-belgischen Raum aus seiner Feder stammen. Mit seinen geradlinigen Geschichten, die in der Tradition **Jean-Michel Charliers** und **Gregs** stehen, erleben handwerklich solide Comics in den letzten Jahren eine Renaissance. Unter den Vertretern moderner Bildgeschichten gilt er als altmodisch und überholt, andere bewundern seinen kommerziellen Erfolg und sprechen ihm sogar literarische Qualitäten zu: was sich so erfolgreich verkauft, muss auch gut sein.

Diese Seite oben: Porträt Jean Van Hammes von seinem Kollegen Griffo. © Griffo

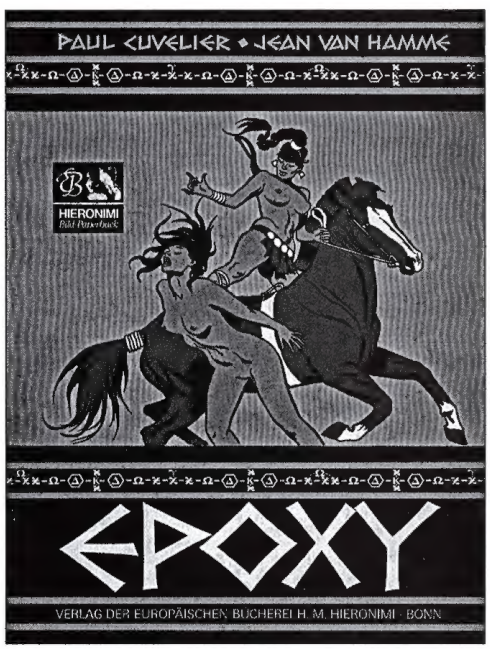
Diese Seite unten: Cover der deutschen Ausgabe von "Epoxy" aus dem Jahre 1970. © Cuvelier-Hieronimi

Nächste Seite oben rechts: Eine der beiden Probeseiten des Albums "Epoxy", die Cuvelier seinem Verleger Losfeld 1967 präsentierte. © Cuvelier

Jean Van Hamme wurde am 16. Januar 1939 in Brüssel geboren. Im Alter von sieben Jahren eröffnete sich dem jungen Jean mit den Comic-Magazinen BIMBO, JEEP und SPIROU eine Welt voller Abenteuer und Vergnügen. Aber vor allem das damals neu lancierte Magazin **TINTIN** mit den Geschichten um den pfiffigen Reporter Tim und den phantastischen Erlebnissen von Professor Mortimer und Captain Blake faszinierten ihn. Obwohl es damals auch in Belgien noch keineswegs gern gesehen wurde, wenn Kinder und Jugendliche Comics lasen, verdankte es Jean Van Hamme in erster Linie seinem liberal denkenden Vater, einem Außendienstmitarbeiter bei *Electrogaz*, dass er auf diverse Magazine abonniert war.

Mit der Lektüre des "**Blake und Mortimer**"-Abenteuers "Das Geheimnis von Atlantis" (1956) stand für den jungen Belgier schließlich fest: Er würde später auch Comics erfinden und zeichnen! Das nötige Interesse an spannender und abenteuerlicher Lektüre war vorhanden, und Jean hatte sich zu einer richtigen Leseratte entwickelt. Er verschlang mit **Herman Melville** oder **Mark Twain** die Klassiker der Abenteuerliteratur ebenso wie Krimis von **Agatha Christie** oder die Kinderbücher von **Enid Blyton**.

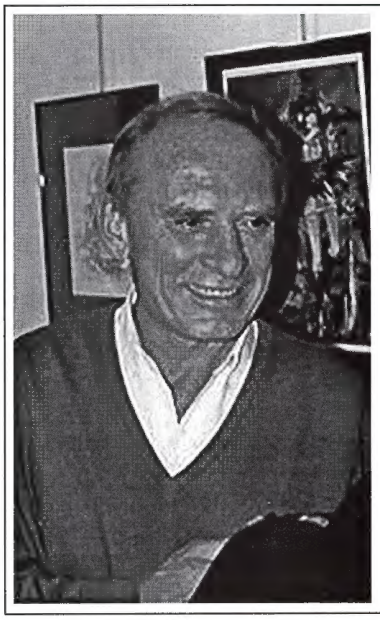
Die Realität holte ihn dann mit dem Schulabschluss ein, als Jean Van Hamme zunächst ein Studium der Wirtschaftswissenschaften an der Freien Universität Brüssel begann. 1962 schloss er seine Ausbildung mit Diplomen in verschiedenen



Fächern ab, darunter Außenhandelswirtschaft und Journalistik. Von 1965 bis 1968 war er für *USS Chemicals* tätig, um danach bis 1976 für den Elektronik-Konzern *Philips* als Marketing-Berater die ganze Welt zu bereisen.
Die Begeisterung für den Comic hatte den begabten Studenten und späteren Angestellten nie losgelassen, und neben seiner regulären Tätigkeit für *USS Chemicals* begann er 1966 mit Übersetzungen amerikanischer Zeitungs-Serien, darunter auch die "Peanuts" von Charles M. Schulz, für den belgischen Verlag **Dupuis** und dessen Fernsehzeitschrift "*Télé-Moustique*". Zusammen mit **Greg** (d.i. Michel Regnier) und Michael Claes organisierte Van Hamme in derselben Zeit außerdem eine der ersten Comic-Ausstellungen in Belgien, für deren Katalog er eine Chronologie der belgischen Comic-Veröffentlichungen verfasste. Da er einer der Ersten war, die den Versuch dieser Aufarbeitung unternahmen, war das Quellenmaterial für ihn denkbar dürftig. Van Hamme war deshalb dankbar, gründlich und reichlich aus der Dissertation eines gewissen **Thierry Martens** (von 1969 bis 1978 Chefredakteur von SPIROU) abschreiben zu dürfen, die dasselbe Thema behandelte.

Im März 1966 eröffnete sich für Jean Van Hamme durch die Begegnung mit dem Comiczeichner **Paul Cuvelier** eine ganz neue (Comic-)Welt. Der junge Belgier hatte eines der Modelle Cuveliers kennen gelernt, und 1967 heiratete er die junge Frau, die bis dahin für den Comiczeichner gearbeitet hatte, der bisweilen auch als Maler und Bildhauer tätig war. Obwohl der 1923 geborene Cuvelier alles andere als ein umgänglicher Mensch und einige Jahre älter als Van Hamme war, entwickelte sich zwischen den beiden Belgiern eine vorsichtige Freundschaft, als Van Hamme ihm scherzhaft im Tausch gegen sein Modell ein Szenario für eine Comic-Geschichte anbot. Überraschenderweise ging der Zeichner auf das Angebot ein und bat seinen jungen Freund, eine erotische Geschichte für ihn zu schreiben. "Damals zeichnete er an einer neuen Geschichte seiner Serie '**Corentin**', aber eigentlich wollte er vom Comiczeichnen nichts mehr wissen", erzählte Jean Van Hamme in einem Interview Geert de Weyer. "Cuveliers Traum war es, Kunstmaler zu werden und damit Erfolg zu haben, und Comics zu zeichnen sah er nur noch als Brotverdienst an. Ich beschloss, die geplante Geschichte in der Mythologie anzusiedeln und ermöglichte es ihm damit, auf jeder Seite möglichst viele nackte Menschen zu zeigen. Die Idee fand Cuvelier großartig!"
Zu diesem Zeitpunkt hatte Van Hamme bereits etliche Entwürfe für Geschichten an die Verlage Dupuis und Lombard geschickt, doch immer nur Absagen erhalten. Nun sah er durch die Bekanntschaft mit Cuvelier eine Chance, doch von einem Herausgeber wahrgenommen zu werden! Mit dem im Mai 1968 bei dem Pariser Verlag **Eric Losfeld** publizierten Buch "**Epoxy**" verdienten Paul Cuvelier und Jean Van Hamme zwar keinen Franc – der Zeitpunkt für die Veröffentlichung hätte nicht

schlechter gewählt sein können –, doch von der Arbeit seines jungen Szenaristen angetan, schlug der Zeichner eine weitere Zusammenarbeit an "Corentin"-Geschichten vor. Auf der Suche nach der zauberhaften Romantik seiner ersten Geschichten, war Cuvelier zusehends unzufriedener



"In der Comicszene haben Sie den Ruf, arrogant zu sein", wurde Jean Van Hamme von Geert de Weyer in einem Interview [1] angesprochen. "Das sagt man mir nach, ja", kam darauf die Antwort. "Trifft es denn zu?", wollte de Weyer weiter wissen. "Nein, ich bin nicht arrogant, ich bin unverblümt!" entgegnete Van Hamme. "Arroganz hat etwas mit Absolutismus zu tun, und Unverblümtheit... Na gut, unverblümt ist vielleicht nicht das richtige Wort. Aber schauen Sie, die meisten Menschen interessieren mich nun mal nicht. Und zwar aus dem einfachen Grund, dass sie wirklich nicht interessant **sind**."

[1] Geert de Weyer in P-MAGAZINE vom 10. September 1998.

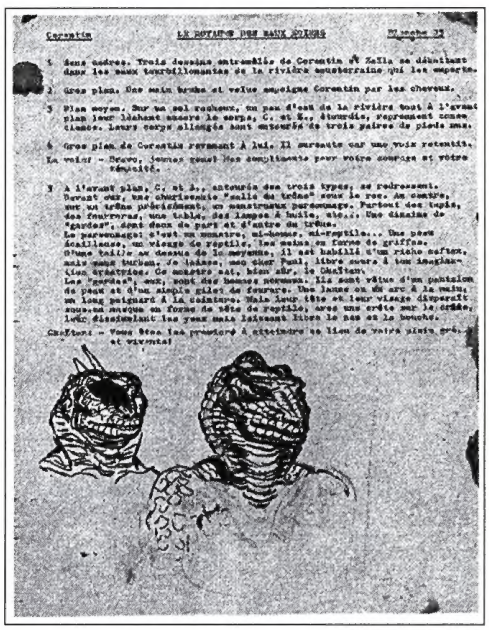
Oben:
Skizze und vollendete Seite aus dem "Corentin"-Album "Le royaume des eaux noires" von 1973.
© Cuvelier-Van Hamme

mit dem Ergebnis der jüngsten Abenteuer, die unter anderem von Greg und Jacques Acar getextet worden waren. Nun hoffte er, mit Hilfe von Jean Van Hamme zu den alten Geschichten zurückkehren zu können. Der **Lombard Verlag** empfing den jungen Szenaristen mit offenen Armen, wohl in der Hoffnung, endlich neue Geschichten der bei den Lesern sehr beliebten "Corentin"-Serie im Magazin TINTIN präsentieren zu können. Van Hamme schloss einen Vertrag über zwei Episoden mit Lombard, die unter den Titeln "Le Prince des Sables" 1968/69 und "Le royaume des eaux noires" 1973 in TINTIN erschienen. Arbeitsweise und –lust Van Hammes beeindruckten den damaligen TINTIN-Chefredakteur Greg: Die Szenarios waren stets sorgfältig ausgearbeitet – auf der Schreibmaschine getippt, mit Beschreibungen in Schwarz und Dialogen in Rot – und gaben sogar die Textverteilung auf der Comicseite in groben Entwürfen vor. Greg bot Van Hamme an, ihn weiterhin mit Aufträgen für Comic-Szenarios zu versorgen, die der *Philips*-Angestellte in der Freizeit und oftmals während seiner Geschäftsreisen in Asien oder Afrika erledigte. "So kam ich auch zu '**Magellan**', die mir der Zeichner **Géri** (d.i. Henri Ghion) ab Seite 2 des ersten Albums überließ. Doch weil mich die Zeichnungen nicht ansprachen, hatte ich schon bald die Nase voll davon. Meine Ideen passten einfach nicht zu der Art Held, die aus 'Magellan' geworden war. Aber es war die Zeit, als ich einige bestehende Serien übernahm, um zu lernen und in dem Metier weiterzukommen." *

Rechts:
Szenario von Jean Van Hamme zu dem "Corentin"-Album "Le royaume des eaux noires" von 1973.
© Cuvelier-Van Hamme

Zum Ausprobieren versuchte sich Van Hamme außerdem an einer Reihe von humoristischen Serien, als er für **André Franquin** ein Dutzend Ideen für dessen "**Gaston**" ablieferte und mit 26 Folgen der "**Modeste et Pompon**"-Serie, die zu diesem Zeitpunkt von **Dino Attanasio** gezeichnet wurde, einen letzten Beweis ablieferte, dass ihm der Humor nicht lag. "Das Schreiben von Gags ging mir noch nie leicht von der Hand, obwohl ich die 'Modeste et Pompon'-Folgen von mir gar nicht schlecht finde. Aber ich verwende Humor in meinen Serie nur sehr unregelmäßig. Lustige Szenen wird der Leser in 'Thorgal' nicht finden. Nur in 'XIII' verwende ich humoristische Elemente ganz selten und bewusst."

Bereits seit 1964 hatte Jean Van Hamme den grossen belgischen Comic-Magazinen die Entwürfe seiner Geschichten – entweder basierend auf bekannten Figuren des jeweiligen Magazins oder auch als ganz neue Idee – zukommen lassen, doch nie eine Antwort erhalten. 1970 hatte er nun anlässlich seiner Mitarbeit an der "Corentin"-Serie endlich Gehör bei Greg gefunden, der das Magazin TINTIN seit 1966 ganz nach seinen Vorstellungen auf einen neuen Höhepunkt getrieben hatte (siehe auch REDDITION 29, Seite 20 ff.). Mit dem Szenario "**Histoire sans héros**" (dt.: "Abenteuer ohne Helden") konnte aber selbst der wohlmeinende Greg zunächst wenig anfangen, denn die Geschichte war nicht als mehrteilige Serie geplant und damit scheinbar unpassend für ein langfristiges Veröffentlichungskonzept innerhalb einer wöchentlich erscheinenden Publikation. Dennoch von der Qualität der Geschichte überzeugt, gab Greg das Szenario an den Zeichner **Dany** (d.i. Daniel Henrotin) weiter, mit dem er gerade die Serie "Olivier Rameau" (dt.: "Oliver und Kolumbine") veröffentlichte. Zwar hatte Dany seine bisherigen Arbeiten in einem semi-realistischen Stil angelegt, doch war er ebenso wie Greg von der Geschichte überzeugt und begann die Arbeit an "Histoire sans héros". Der One-Shot über den Absturz eines Flugzeugs im südamerikanischen Dschungel und den Überlebenskampf der Passagiere wurde 1975 in TINTIN vorveröffent-



* Alle nicht näher benannten Zitate von Jean Van Hamme stammen aus einem Interview mit Gilles Ratier.

licht, und das zwei Jahre später publizierte Album gewann den Prix Saint-Michel für das beste realistische Szenario. "Die Herausgeber wollten damals nur Serien veröffentlichen; eine einzelne Episode in ihren Magazinen war undenkbar! Guy Leblanc, der Herausgeber von Lombard, war dann auch gegen eine Veröffentlichung von 'Histoire sans héros' in TINTIN, doch wir hatten die Unterstützung von Greg. Es war auch sehr mutig von Dany, dass er die Geschichte zeichnete, denn er hatte absolut keine Garantie dafür, dass sie jemals veröffentlicht würde. Und er musste einige Jahre darauf warten."

Nach dem Abenteuer ohne Helden erhielt Jean Van Hamme weitere Aufträge von Greg. Der viel versprechende Zeichner **André Beautemps** hatte sich nach zwei durchschnittlichen Szenarios für seine Serie **"Michaël Logan"** nun endgültig mitten in der dritten Geschichte festgefahren und bat seinen Chefredakteur um Hilfe. "Beautemps war ein fürchterlicher Erzähler", berichtete Van Hamme später über seinen Kollegen. "Es gibt nichts schlimmeres, als mit einem Zeichner zusammenzuarbeiten, der auch seine eigenen Geschichten schreiben will und bereits eingesehen hat, dass er dazu nicht in der Lage ist. Für mich ist es auch rätselhaft geblieben, weshalb seine Arbeiten bei den Verantwortlichen und Kritikern so gut ankamen, denn die Verkaufszahlen waren sehr schlecht... Ein Rätsel! Die *Éditions du Miroir* hatten geplant, weitere Folgen der Serie durch **Marc-Renier** zeichnen zu lassen. Sie fragten mich, ob ich die Szenarios dazu schreiben wolle, doch ich habe sofort abgelehnt."
Eine weitere Auftragsarbeit war **"Domino"**, die Jean Van Hamme zu den absoluten Tiefpunkten seiner Karriere zählt. Die Idee und die Zeichnungen zu dieser Serie stammten von dem "Rahan"-Zeichner **André Chéret**. Greg war von Chérets Einfall begeistert gewesen, einen dusseligen Geheimagenten in realistischen Situationen mit etwas Slapstick zu zeigen. Greg beschloss daraufhin, die Handlung von "Domino" im 17. Jahrhundert anzusiedeln und der Idee damit zusätzlichen Reiz zu geben. Doch zur Ausführung dieser Ideen fehlte es dem Chefredakteur von TINTIN an Zeit. "Es ist wirklich schade, denn ich fand den Charakter sehr amüsant. Ich hatte die Sprache der damaligen Zeit sehr genau dokumentiert und versuchte das Sujet der Serie im Sinne von Greg, den ich sehr bewundere, zu respektieren. Aber es gelang mir einfach nicht, mit André Chéret dauerhaft zusammenzuarbeiten. Irgendwann pausierte 'Domino' dann zwei Jahre, um für einen fünften Band wieder fortgesetzt zu werden. In der Zwischenzeit waren von den bereits publizierten Titel gerade mal 2000 Exemplare verkauft worden: das kann man zu recht als einen Flop bezeichnen!"

André Beautemps
Dem 1948 im belgischen Waudrez geborenen **André Beautemps** war nur eine kurze Karriere als Comiczeichner vergönnt. Als Preisträger des 1972 von der Éditions du Lombard ausgerichteten Zeichenwettbewerbs galt er als viel versprechendes Talent, das schon ein Jahr später zu den Mitarbeitern des Magazins TINTIN zählte. Hier entwickelte er die Serie **"Michaël Logan"**, für die Jean Van Hamme ab 1976 auch vier Szenarios beisteuerte. Völlig unerwartet starb Beautemps 1978.

Im April 1976 kündigte Jean Van Hamme seinen Job bei *Philips*, um sich fortan nur noch dem Schreiben zu widmen. In den ersten Jahren war er dankbar für jede Aufgabe, die an ihn herangetragen wurde und mit der er Geld verdienen konnte. Sein erster Versuch, als Schriftsteller seinen Lebensunterhalt zu verdienen, endete mit den enttäuschenden Verkaufszahlen einer sechsteiligen Romanserie unter dem Titel **"Largo Winch"**; damals ahnte Jean Van Hamme noch nicht, dass sich mit seiner Idee von einem abenteuerlustigen Milliardär in anderer Form durchaus viel Geld verdienen ließe... "Die Figur des Largo Winch wurde von Greg und mir in einem New Yorker Restaurant entworfen. Damals dachte Greg daran, europäische Serien von amerikanischen Zeichnern umset-

Oben:
Entwurf einer Coverzeichnung von Dany für "Histoire sans héros" aus dem Jahr 1977.
© Dany-Van Hamme

Unten:
"Domino" bezeichnet Jean Van Hamme als den "Tiefpunkt seiner Karriere". Hier eine Seite aus "Domino contre Justicias" von 1977/78.
© Chéret-Van Hamme

Oben: Zeichnung von Dany für den Umschlag eines "Largo Winch"-Romans. © Dany-Van Hamme

Nächste Seite oben: Skizze zu "Thorgal". © Rosinski-Van Hamme

Nächste Seite unten: Seite 2 der ersten "Thorgal"-Episode von 1977. © Rosinski-Van Hamme

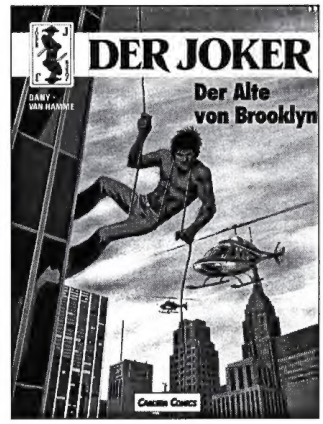
zen zu lassen, um so das Magazin TINTIN auch in den USA verkaufen zu können. John Prentice, der die Serie 'Rip Kirby' von Alex Raymond übernommen hatte, sollte mit mir zusammenarbeiten. Doch bereits nach wenigen Seiten gab Prentice das Projekt auf; er hatte schnell begriffen, dass das Zeichnen des Dekors eine enorme Arbeit darstellte."

Um als freischaffender Schriftsteller überleben zu können, war Jean Van Hamme weiterhin auf die Aufträge aus der Comicbranche angewiesen. Das damals vom Hamburger Koralle Verlag herausgegebene ZACK-Magazin konnte aufgrund steigender Verkaufszahlen in der Bundesrepublik ab 1978 auch einen französischen (SUPER AS) und einen niederländischen (WHAM!) Ableger publizieren. Ziel des Koralle Verlages war es damals, durch eine europaweite Veröffentlichung eines Magazins exklusive Comicserien billig produzieren zu lassen. Von diesen Plänen profitierten nicht nur Jean Graton mit seinem "Michel Vaillant" oder Albert Weinberg mit "Dan Cooper" und "Barracuda", die damals für ZACK gezeichnet wurden, sondern auch der "Tunga"-Zeichner **Edouard Aidans**. Er hatte sich mit der neuen Serie "**Tony Stark**" ein zu großes Arbeitspensum aufgehalst und war nun auf der Suche nach einem 'Ghostwriter' für neue Szenarios. Jean Van Hamme übernahm die Serie mit der Geschichte "Le prisonnier du ciel" unter einer Bedingung: "Wegen einer persönlichen Angelegenheit von Aidans – die auch etwas mit dem deutschen Herausgeber zu tun hatte – wünschte er als alleiniger Autor genannt zu werden. Als Gegenleistung bot er mir an, anstelle der prozentualen Beteiligung einen Festbetrag in Deutschen Mark zu erhalten. Das kam mir finanziell sehr entgegen." Dem viel versprechenden Projekt eines europäischen Comic-Magazins war allerdings keine lange Lebensdauer gegönnt; Mitte 1980 stellte Koralle das deutsche ZACK-Magazin ein, und mit ihm verschwanden auch die Tochterpublikationen.

Mitte: Jean Van Hamme in den siebziger Jahren. © Roland Allard

Eine weitere Auftragsarbeit entwickelte sich aus der Zusammenarbeit Van Hammes mit dem "Histoire sans héros"-Zeichner Dany. Ende der siebziger Jahre war die Nachfrage nach actiongeladenen Geschichten mit einer Spur Humor im Stil der Fernsehserien "Starsky & Hutch" oder "Die Profis" deutlich gestiegen. Das TINTIN-Magazin unter der Chefredaktion von Greg-Nachfolger **André-Paul Duchâteau** startete mit "**Arlequin**" (dt.: "Der Joker") eine auf die neuen Bedürfnisse der Leserschaft ausgerichtete Serie, und es wurde sogar kurzzeitig ein wöchentliches Fernsehprogramm in dem Comic-Magazin abgedruckt. Die vom Team Dany-Van Hamme gestaltete "Arlequin"-Serie war nur ein durchschnittlicher Action-Comic mit dem Haudrauf-Humor eines Bud Spencer: "Es gibt nichts Frustrierenderes als das Arbeiten mit einem unzufriedenen Zeichner. Nachdem er mein Szenario zu 'Histoire sans héros' vorbildlich umgesetzt hatte, wollte Dany mit 'Arlequin' nun eine Serie schaffen, die gigantischen Erfolg haben sollte. Er hatte da so einige Ideen, und um ihm einen Gefallen zu tun, habe ich ihm nicht weiter reingeredet; das hat der Titelfigur gar nicht gut getan. Und ich beging noch einen zweiten Fehler. Normalerweise erhalten die Zeichner von mir ein komplett ausgearbeitetes Szenario; 'Arlequin' habe ich in kleineren Portionen geschrieben. So kam es vor, dass Dany eine Szene mit einem Helikopter über New York auf vier Seiten ausbaute, weil er gerade Lust darauf hatte, Hubschrauber zu zeichnen."

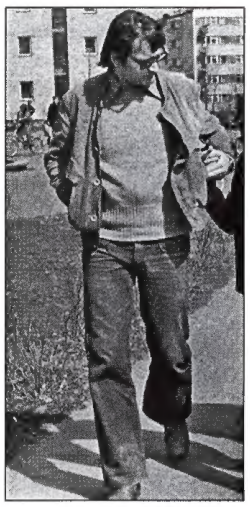
Eine andere Kreation aus dieser Zeit sollte wesentlich erfolgreicher werden. Bereits 1976 hatte Jean Van Hamme den polnischen Zeichner **Grzegorz**



Rosinski durch einen gemeinsamen Freund kennen gelernt und war von seinem kreativen Potential überzeugt. Van Hamme hatte ihm einige Seiten eines Szenarios zu "Michael Logan" anvertraut und ihn gebeten, diese bis zum folgenden Tag in zwei Comicseiten umzusetzen. Obwohl Van Hamme das Ergebnis nicht gerade umgehauen hatte, meinte er, die Möglichkeiten von Grzegorz Rosinski erkannt zu haben, und schlug ein gemeinsames Gespräch mit Duchâteau vor. Rosinski, der damals nur wenig Französisch sprach, unterbreitete den beiden Autoren sogleich seinen Wunsch, auf gar keinen Fall eine Serie zu zeichnen, die in der Gegenwart spielt. Van Hamme respektierte den Vorschlag und schlug eine Art Wikingerabenteuer mit mythologischem Einschlag vor, der es Rosinski ermöglichen sollte, seiner zeichnerischen Phantasie freien Lauf zu lassen. Dennoch war es für Van Hamme unumgänglich, den polnischen Zeichner mit langen Briefen voller Ideen und Entwürfe zu instruieren. Seiner Meinung nach war es sogar dieser Arbeit zu verdanken, dass Rosinski die französische Sprache lernte. In einer Folge von zunächst 6 fünfseitigen Episoden, die 1977 in TINTIN publiziert wurden, stellte sich dem Leser die Serie "**Thorgal**" vor. Ähnlich wie einige Zeit später bei der Serie "Rork" von Andreas, sollte die Resonanz auf einen neuen Charakter zunächst mit Kurzgeschichten getestet werden – im Falle eines Erfolgs konnte die Idee dann immer noch ausgebaut und zu einer Fortsetzungsserie gemacht werden. "Thorgal" konnte mit seiner technisch nicht besonders Aufsehen erregenden, aber dynamischen Zeichentechnik begeistern und avancierte in den achtziger Jahren in TINTIN zum Publikumsliebling.

Während die Zusammenarbeit von Jean Van Hamme mit einigen Comiczeichnern Ende der siebziger Jahre langsam Zeichen für eine erfolgreiche Karriere als Szenarist erkennen ließ, wollte sich der Belgier dennoch nicht auf diesen einen Berufszweig festlegen. "Ich habe zahllose Szenarios für Fernsehfilme geschrieben. Einige, wie zum Beispiel die Komödie ´**Les amants associés**´ in Zusammenarbeit mit **Bob de Groot** für *Antenne 2*, sind niemals realisiert worden. Zwei Wochen nach Fertigstellung unseres Entwurfes wechselte die Firmenleitung, und das war´s dann!"
Es gab noch weitere missglückte Projekte. Die Idee zu "**Les maîtres de l´orge**" war für eine TV-Serie von sechs vierzigminütigen Folgen verwendet worden, die Jean Van Hamme für den Fernsehsender RTBF und einen privaten Produzenten schrieb. Da es ständig Streit zwischen dem Produzenten und dem Sender gab, zog Van Hamme schließlich die Konsequenzen und trat von dem Projekt zurück. Erst vor einigen Jahren holte er den Entwurf der Geschichte einer Bierbrauer-Familie wieder aus der Schublade hervor und verarbeitete ihn mithilfe des Zeichners Francis Vallès zu der gleichnamigen erfolgreichen Comicserie (dt.: "Hopfen und Malz").

Mit seiner Arbeit an dem französischen Kinofilm "**Diva**" (1980) ist Jean Van Hamme rückblickend alles andere als zufrieden. Er war von der Produzentin Irène Silverberg gebeten worden, die Romanvorlage von **Delacorta** für das Drehbuch zu bearbeiten. Doch Regisseur **Jean-Jacques Beinex** hatte an allen Einstellungen, an denen Van Hamme mitgeschrieben hatte, etwas auszusetzen und nachzubessern. "Das Szenario fiel völlig auseinander, aber kein Mensch kümmerte sich darum. Und der Film ist erfolgreich gelaufen. Also habe ich mir gesagt, dass die Leute wohl lieber auf die Bilder schauen, als einer gut strukturierten, logischen und vernünftigen Handlung zu folgen." [2]



Oben:
Grzegorz Rosinski in den siebziger Jahren.

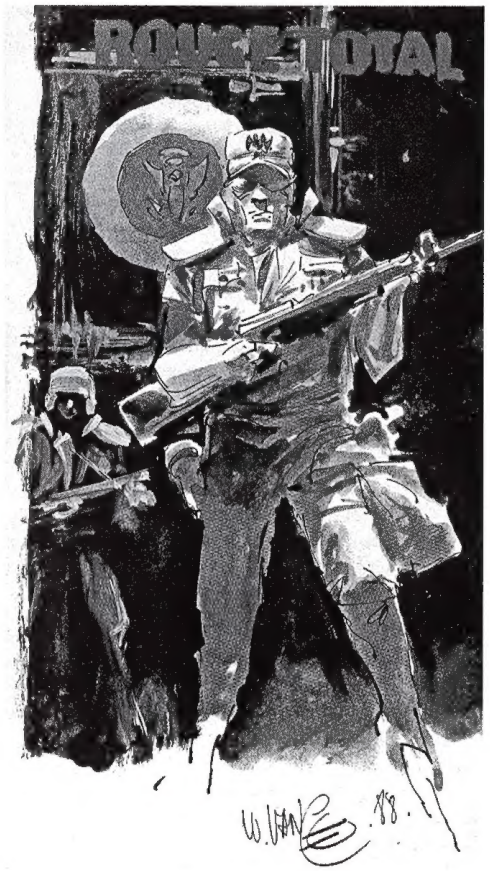
Auch mit anderen Regisseuren geriet Van Hamme aneinander, weil sie seine Vorstellungen von einem guten Drehbuch nicht teilten. **Marc Lobet** hatte ihn gebeten, einen etwas altmodischen Ro-

[2] Bruno Canard in 9e ART, 2000.

THORGAL
Le Fils des Orages
PAR LE MARTEAU DE THOR!
AVANT QUE LE FROID ET L'EAU NE TE RÉDUISENT ENFIN AU SILENCE, LE VENT SALÉ SUR CETTE BLESSURE TE FERA CHANTER UNE AUTRE CHANSON, MAUDIT SCALDE!
JE... JE TE TUERAI, GANDALF LE FOU! JE JURE... JE JURE... QUE JE TE TUERAI!..
EN ROUTE, VOUS AUTRES!
GRAND ÂTOI, MA FILLE ADORÉE, MA DOUCE PETITE COLOMBE, JE NE T'AI PAS AMENÉE ICI POUR QUE TU FERMES LES YEUX...
ALORS REGARDE, MON BEL ANGE!
REGARDE POUR LA DERNIÈRE FOIS LE MISÉRABLE BÂTARD QUE TU AVAIS OSÉ CHOISIR D'AIMER!
* TRADUCTION SCANDINAVE

man von Thomas Owen für den Kinofilm "**Meurtres à domicile**" umzuschreiben, doch Van Hammes Vorstellung von einem soliden Krimi im Stil Agatha Christies teilte Lobet nicht; ihm schwebte dagegen etwas viel Phantastischeres vor. "Eines Abends traf ich die beiden Hauptdarsteller des Films, und meine heutige Frau fragte Annie Duperey, warum sie die Rolle in diesem Film wollte, der kein allzu großes Budget hatte. Sie antwortete, dass ihr das Szenario so gut gefallen hätte; das macht mich noch heute stolz."

Nicht immer war das eigensinnige Wesen des Szenaristen Jean Van Hamme Schuld an dem Scheitern eines Projekts. Die letzte Auftragsarbeit für den Fernsehsender RTBF – eine pessimistische Zukunftsvision von einem hoch technisierten Sozialstaat – wurde aufgrund politischer Entscheidungen nicht realisiert. Die belgische Produktion sollte auch ins Nachbarland Frankreich verkauft werden, und für die Regierung Mitterand, die einen optimistischen Sozialismus propagierte, war das Szenario der Serie undenkbar. Van Hamme bearbeitete die Idee daraufhin als Comic-Serie. Der damalige Chefredakteur von SPIROU, **Philippe Vandooren**, zeigte Interesse daran und schlug Philippe Würm als Zeichner vor, doch schließlich sollte es **Griffo** (d.i. Werner Goelen) sein, der "**S.O.S. Bonheur**" (dt.: "Das verbotene Glück") in Comicbildern darstellte. Die ab 1984 zunächst in 16-seitigen Kurzgeschichten in SPIROU publizierte Serie ist eine realistisch-pessimistische Auseinandersetzung mit der Verteilung von Macht und der Freiheit des Individuums in einem quasi totalitären Sozialstaat. In den ersten beiden Alben der Trilogie, in denen die sechs Kurzgeschichten nachgedruckt wurden, bereitete Jean Van Hamme das Publikum behutsam auf den Stoff vor. Was sich wie spannende Einzelepisoden liest, gehört eigentlich



zusammen und wird in der albumlangen Geschichte des dritten Bandes aufgelöst. "Zur Zeit habe ich keine weiteren Szenarios für Griffo geplant. Aber das heißt nichts. Ich weiss auch, dass er sehr gerne wieder mit mir zusammenarbeiten würde. Anfangs war unsere Serie ja noch auf vier Bände angelegt; aber inzwischen war Griffo ein viel beschäftigter Mann geworden, und zwischen dem dritten und dem vierten Album wären zweieinhalb Jahre vergangen. Also beschloss ich, es bei drei Alben zu belassen."
Mit den Buchausgaben von "S.O.S. Bonheur" begann Dupuis die Publikation der neuen Albumreihe *Aire Libre*, die sich an deutlich ältere Leser als die übliche Klientel von SPIROU richtete und mit Einzelgeschichten von Will, Cosey, Marvano oder Berthet fortgesetzt wurde.

Bereits 1976 hatte Van Hamme über Greg den Flamen William Van Cutsem alias **Vance** kennen gelernt, für dessen Serie "Bruno Brazil" er neue Geschichten schreiben sollte. Van Hamme, der damals in der Nachbarschaft von Vance in Brüssel wohnte, bewunderte den detaillierten Zeichenstil seines Landsmannes und war sehr an einer Zusammenarbeit interessiert. Doch Greg wollte auf Nachfragen des Szenaristen nichts mehr von den ursprünglichen Fortsetzungsabsichten für "Bruno Brazil" wissen, und obwohl Greg später noch einige Kurzgeschichten schrieb, war die Serie 1977 zunächst beendet worden. Dem enttäuschten Van Hamme blieb nichts anderes übrig, als

Oben links: Entwurf von Francis Vallès zu "Hopfen und Malz". © Vallès-Van Hamme

Oben rechts: Entwurf von Vance zum Cover des "XIII"-Albums "Rouge Total" (1988). © Vance-Van Hamme

Unten: Cover der SPIROU-Ausgabe 2484 vom November 1985 mit einer "S.O.S. Bonheur"-Illustration von Griffo. © Griffo-Van Hamme

sich den Vorstellungen des Redakteurs und Szenaristen Greg anzupassen, doch zwischen ihm und Vance bestand weiterhin der Wunsch nach einer Zusammenarbeit. Um den Vorlieben des Zeichners Rechnung zu tragen, wollte Van Hamme eine im heutigen Nordamerika angesiedelte Geschichte schreiben, in der auch das Militär eine wichtige Rolle spielen sollte. Angeregt durch die Lektüre des Romans "The Bourne Identity" von **Robert Ludlum** (dt.: "Der Borowski-Betrug", 1984) begann Van Hamme die Arbeit an einem Action-Thriller mit einem an Amnesie leidenden Agenten. Die bereits auf den ersten Seiten ungewöhnlich komplexe Geschichte hatte es anfangs schwer, einen Verlag von ihrer Qualität zu überzeugen. Vance und Van Hamme nutzten daher die erstbeste Chance, die sich ihnen mit dem Angebot von SPIROU-Chefredakteur Philippe Vandooren bot, der das belgische Magazin einer Radikalkur unterziehen wollte und auf der Suche nach realistischen Action-Comics war. Im Juni 1984 erschienen die ersten Seiten der Serie "**XIII**" in SPIROU. "Vandooren hatte sich in den Kopf gesetzt, das Magazin von der Buchproduktion abzukoppeln. Er wollte durch die Aufnahme von ungewöhnlichen Serien in das Magazin die verkaufte Auflage erhöhen. Wir waren damals froh, eine Publikationsmöglichkeit gefunden zu haben, doch an der Auflage von SPIROU änderte das nichts." Als Jean Van Hamme zwei Jahre später als Direktor des Verlages Dupuis eingestellt wurde, verschwand damit auch "XIII" wieder von den Seiten des Comic-Magazins. Die Verantwortlichen der Hachette-Gruppe, zu der Dupuis inzwischen gehörte, hätten zwar lieber einen Franzosen auf diesem Posten gesehen, doch angesichts der Erfahrung Van Hammes im Comic-Geschäft drückte man ein Auge zu. Ziel dieser personellen Umstrukturierung war es nämlich gewesen, die weiter sinkenden Verkaufszahlen von SPIROU in Frankreich mithilfe neuer Ideen in den Griff zu bekommen. Van Hamme hielt trotz der bedenklichen Situation fast aller Comic-Magazine im franko-belgischen Raum zu SPIROU und setzte seine Auffassung gegenüber den Gesellschaftern durch. Er war der Meinung, ein Comic-Magazin wäre für die Lesergruppe unter zwölf Jahren die geeignete Publikationsform, während das Album den älteren Lesern vorbehalten blieb. Ein wöchentlich erscheinendes Magazin zum günstigen Preis würde die jungen und jüngsten Leser in angemessener Form an das Medium heranführen und binden. Nach nur einem Jahr hatte Van Hamme genug von seinem verantwortungsvollen Posten. Einige der von ihm propagierten Änderungen waren zwar umgesetzt worden und führten letztendlich vielleicht sogar dazu, dass SPIROU auch heute noch erscheint, doch das Gerangel mit den Herausgebern und der enorme Zeitaufwand ließen ihn im März 1987 das Handtuch werfen; er wollte sich fortan lieber wieder dem Schreiben widmen.

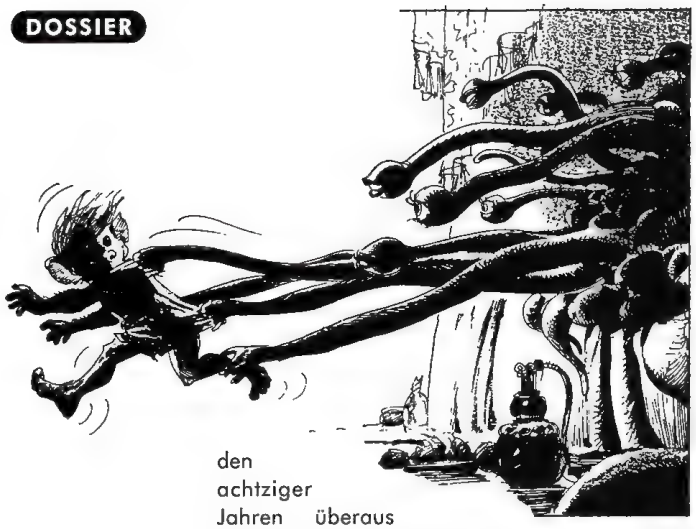
TU... TU CROIS QU'IL VIT ENCORE ?
SON POULS BAT, SALLY. TRÈS FAIBLEMENT, MAIS IL BAT...
LÀ... SUR LE CANAPÉ...
OUILLE ! IL PÈSE SON POIDS, CE PAUVRE TYPE... JE PRÉVIENS LA POLICE ?
IL A D'ABORD BESOIN D'UN DOCTEUR, NON ? POUR LA POLICE, ON VERRA PLUS TARD. VA CHERCHER MARTHA.
MARTHA ? MAIS...
JE SAIS, MON AMOUR, MAIS MARTHA A ÉTÉ MÉDECIN ET IL N'Y A PAS D'AUTRE DOCTEUR À 30 KM À LA RONDE.
D'ACCORD, J'Y VAIS.
FAIS VITE. PENDANT CE TEMPS, JE VAIS ESSAYER DE LE DÉSHABILLER.
TU TIENS SORTIRAS, MON PETIT GARS. BATS-TOI, ACCROCHE-TOI À LA VIE, ET TU T'EN SORTIRAS, TU VERRAS...
TIENS... QU'EST-CE QUE C'EST QUE ÇA ?...
XIII

Die Serie "XIII" wurde inzwischen zwar nicht mehr in einem Magazin vorveröffentlicht, doch als Buchpublikation entwickelte sie sich langsam zu einem Bestseller. Die Zusammenarbeit mit William Vance dagegen war alles andere als einfach und unbeschwert. Anders als bei der Arbeit mit Rosinski, der inzwischen zu seinen engsten Freunden zählte und mit dem er auch privaten Umgang pflegte, war es mit dem Teamgeist zwischen den beiden "XIII"-Autoren nicht weit her. Schließlich wurde dem Szenaristen sogar vorgeworfen, nur aufgrund der finanziellen Abhängigkeit des Zeichners neue Geschichten zu produzieren. 1995 sagte Jean Van Hamme in einem Interview mit Wolfgang Höhne dazu: "XIII hätte schon mehrmals zu Ende sein können. Ich könnte auf die Serie verzichten, der Verlag auch, aber der Zeichner vielleicht nicht." Nur einige Zeit später, 1998 in einem Interview mit Geert de Weyer, spricht derselbe Mann allerdings wesentlich diplomatischer über die Angelegenheit: "Schauen Sie, ich bin nicht so dumm herumzuerzählen, dass ich für die Karriere eines anderen verantwortlich bin."

1982 machte Jean Van Hamme dem Verlag Casterman das Angebot, ein Szenario zu schreiben. Der in Tournai beheimatete Verlag publizierte seit 1977 das in

Oben:
Seite 2 der Serie "XIII" von William Vance aus dem Jahre 1984.
© Vance-Van Hamme

Unten:
Major Jones ist die weibliche Hauptrolle in der Serie "XIII".
© Vance-Van Hamme



den achtziger Jahren überaus renommierte und erfolgreiche Magazin (A SUIVRE), welches mit seinem Anspruch, den Autoren in Gestaltung und Umfang keinerlei Beschränkungen aufzuerlegen, einen wichtigen Einfluss in der Entwicklung des Autorencomics hatte. Einzige Bedingung für eine Veröffentlichung in (A SUIVRE) war es – allerdings auch nur in den ersten Jahren ihres Erscheinens – in Schwarzweiß zu zeichnen.

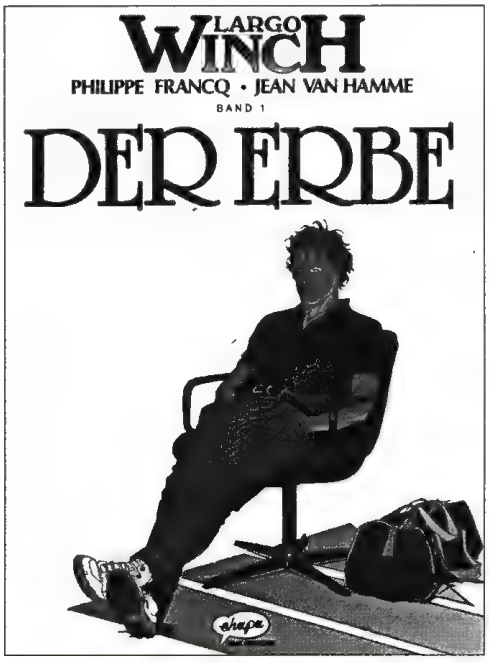
"Thorgal"-Zeichner Grzegorz Rosinski war an Van Hamme herangetreten und hatte ihm vorgeschlagen, einen Einzelband im Stil von "Histoire sans héros" zu gestalten. "Rosinski wollte vor allem ein guter Zeichner sein, so wie Cuvelier immer Kunstmaler sein wollte. Aber Rosinski zeichnet seine Comics mit viel mehr Leidenschaft. Und nun hatte er es sich in den Kopf gesetzt, sein Können auch bei schwarzweißen Zeichnungen unter Beweis zu stellen, weil das den Illustrationen mehr Tiefe gibt. Damals war es nahe liegend, für ein solches Projekt mit Casterman zu verhandeln." Van Hamme hatte eine Fantasy-Geschichte vorgeschlagen, etwas in der Art von J.R.R.Tolkiens "Der Herr der Ringe". Als Casterman Interesse zeigte und um weitere Details zum Szenario bat, kam ihm der Einfall, eine sehr freie Bearbeitung des Neuen Testaments zu schreiben. Letztlich fühlte sich Van Hamme doch nicht in der Lage, eine tolkiensche Welt zu erschaffen, wie er in Gesprächen immer wieder betonte, und schöpfte wiederum aus bekannten Quellen. "Ich stand nun vor der Aufgabe, Gott darstellen zu müssen und fand die Idee, ihn wie Kubrick in ´2001–A Space Odyssey´ als schwarzen, schwebenden Block darzustellen, einfach gut." [3] Im Oktober 1986 startete die Vorveröffentlichung von **"Le grand pouvoir du Chninkel"** (dt.: "Die grosse Macht des kleinen Schninkel") in (A SUIVRE), und die 134 Seiten lange Erzählung gewann in den folgenden Jahren mehrere Preise. Die internationale Anerkennung vor allem von Kritikern und dem Publikum der französischen Festivals war für die Eitelkeit Van Hammes reiner Balsam, wie er unumwunden zugab: "Das gibt mir die Genugtuung, meine Arbeit gut gemacht zu haben. Ich finde es merkwürdig, wenn Menschen die ihnen angedienten Preise ablehnten; wenn mir der Nobelpreis verliehen werden sollte, würde ich mich bestimmt nicht zieren!"

Oben: "Le grand pouvoir du Chninkel", 1986. © Rosinski-Van Hamme

Mitte: Porträt Van Hammes von "Largo Winch"-Zeichner Francq. © Francq

Rechts: Cover des ersten deutschsprachigen Albums von "Largo Winch", 1991. © Francq-Van Hamme-Ehapa

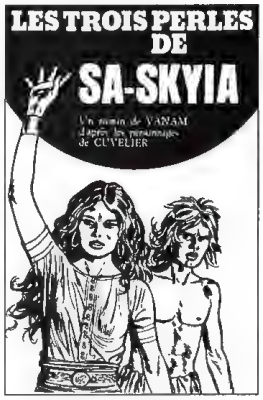
Nach seiner Rückkehr aus der Direktorenetage des Dupuis Verlags an die Schreibmaschine im Frühjahr 1987 bewältigte Jean Van Hamme ein selbst für ihn ungewöhnliches Arbeitspensum. Er schrieb bereits für die Serien "Thorgal" und "XIII" jährlich jeweils eine Geschichte, war weiterhin als Szenarist für das belgische Fernsehen tätig, und ab Ende der achtziger Jahre plante er zusammen mit den jungen Zeichnern **Philippe Francq** und **Francis Vallès** die Comic-Adaptionen früherer Ideen ("Largo Winch" und "Les maîtres de l´orge"). Außerdem beendete er "S.O.S. Bonheur" mit Griffo und nahm das Angebot des früheren TINTIN-Herausgebers Raymond Leblanc an, für dessen Trickfilmstudio **Belvision** ein Drehbuch zu einer Verfilmung von Cuveliers "Corentin"-Serie zu schreiben. Schon 1975 hatte Van Hamme ohne das Wissen von Paul Cuvelier eine Geschichte um den jugendlichen Abenteurer Corentin geschrieben, die jedoch nicht mehr als Comic, sondern als Roman in TINTIN SÉLECTION 30 ("Les trois perles de Sa-Skyia") erschien. Cuvelier zeigte sich im Nachhinein sehr interessiert an Van Hammes Version und bescheinigte ihm, den Geist und die Atmosphäre der Serie durchaus getroffen zu haben. Der belgische Zeichner selbst hatte zu diesem Zeitpunkt ohnehin kein Interesse mehr an den Comics; im August 1978 starb er völlig vereinsamt und in ärmlichen Verhältnissen in seiner kleinen Atelierwohnung in Brüssel. Das Zeichentrick-Projekt von *Belvision* hatte mit Van Hamme also durchaus den richtigen Autoren gefunden, doch auch hier verhinderten widrige Umstände die



[3] Geert de Weyer in P-MAGAZINE vom 10. September 1998. Nachdruck in "Stripjaar 1998", Sherpa 1999.

Fertigstellung. "Auf 25 Manuskriptseiten hatte ich meine *storyline* entworfen, und ich war alles andere als zufrieden damit. Ich war sogar schon soweit, die Hilfe von **Tome** anzunehmen, eines viel versprechenden jungen Autors, der auch für ´Spirou et Fantasio´ Szenarios schreibt. Ich hatte mich wirklich bemüht, doch keinen richtig zufrieden gestellt. Mit einer wirklich schwachen Episode als Ausgangsmaterial wurde endlich ein Pilotfilm produziert, und dann verkaufte Raymond Leblanc die Anteile an seinem Verlag Lombard an *Média Participation*. Ich hatte später den Eindruck, als hätte man den ´Corentin´-Zeichentrickfilm nur produzieren wollen, um auch *Belvision* lukrativ verkaufen zu können. Nach dem Verkauf sollte die Produktion weitergehen, doch nun wollten die Verantwortlichen das Projekt zu einer Fernsehserie ausbauen. Ich machte mich also erneut an die Arbeit, welche mir angesichts der erzählerischen Breite einer ganzen Serie leichter fiel." Doch letztendlich fehlten dem Projekt gute und auch billige Arbeitskräfte und die TV-Reihe scheiterte.

Anfang der neunziger Jahre finden wir Jean Van Hamme auf dem Höhepunkt seines Schaffens wieder: Die ab November 1990 in einer Buchreihe publizierte "Largo Winch"-Serie entwickelte sich langsam vom Geheimtip zum Bestseller; aus der ehedem als Fernsehserie geplanten Geschichte "Les maîtres de l´orge" (dt.: "Hopfen und Malz", ab Oktober 1992) war eine solide Familiensaga beim Grenobler Comic-Verlag Glènat geworden, und die Verkaufszahlen von "Thorgal" und "XIII" durchbrachen jeweils die Millionengrenze. 1992, nach dem plötzlichen Tod des ehemaligen Leiters der *Studios Hergé*, Bob de Moor, wurde Jean Van Hamme zu dessen Nachfolger als Vorsitzender des **CBBD** (*Centre Belge de la Bande Dessinée*) in Brüssel. Diese vorwiegend repräsentative Aufgabe, für die sich der Szenarist auch mal bei den ihm so verhassten Ausstellungseröffnungen und anderen offiziellen Anlässen sehen lassen musste, bewältigte er eher nebenbei und ohne Enthusiasmus. Außer einigen Vorworten in der hauseigenen Zeitschrift "*Préambulle*", in denen sich Van Hamme als belehrender Comic-Professor hervortat und sein ganz eigenes Bild von einer heilen Comic-Industrie skizzierte, blieb sein Wirken in dieser Position bisher aber weitgehend unbeachtet.



Wesentlich einflussreicher kann Van Hammes Mitarbeit an der Wiederbelebung des TINTIN-Klassikers "**Blake und Mortimer**" von Edgar P.Jacobs (1904-1987) bezeichnet werden. Die Verantwortlichen bei Dargaud setzten damit ganz bewusst auf einen kommerziellen Erfolg, als das Ende 1996 veröffentlichte Album "**L´affaire Francis Blake**" von einer gigantischen Werbekampagne begleitet wurde, mit deren Hilfe die Verkaufszahlen allein in den französischsprachigen Ländern schnell über die 500.000-Grenze kletterte. Als Projekt des 1984 ins Leben gerufenen Verlages Éd.Blake et Mortimer, der bereits seit 1985 die Neuauflagen der Comics von Jacobs publizierte, sollte eine neue Geschichte um die beiden Abenteurer Philippe Mortimer und Francis Blake ganz im Sinne des Schöpfers gestaltet werden. Mit diesem Ziel vor Augen, wurde mit **Ted Benoit** ein fähiger Zeichner gefunden, der seinen Stil verblüffend dem des Vorbildes anpassen konnte, und Jean Van Hamme als zügiger und zuverlässiger Szenarist verpflichtet. Szenario und Atmosphäre von "L´affaire Francis Blake" erinnern an die wohl bekannteste "Blake und Mortimer"-Episode "La Marque Jaune" (dt.: "Das Gelbe Mal") aus den Jahren 1954 und 1955. Die Handlung konzentriert sich – anders als in früheren Geschichten – nicht auf archäologische oder phantastische Elemente, sondern widmet sich mit einer Verfolgungsjagd quer durch Großbritannien mehr dem kriminalistischen Genre, wobei Jean Van Hamme deutlich von **Alfred Hitchcock** beeinflusst wurde. Mit dem sechsfingrigen Bösewicht Deloraine hat das Album dann auch gleich einen

Oben:
Illustration zur Veröffentlichung des "Corentin"-Romans in TINTIN SELECTION (1975).
© Cuvelier-Van Hamme

Unten:
(v.l.n.r.): Roba, Will, Huguez Dayez, Yvan Delporte, Luc Pire und Jean Van Hamme im CBBD, 1997.

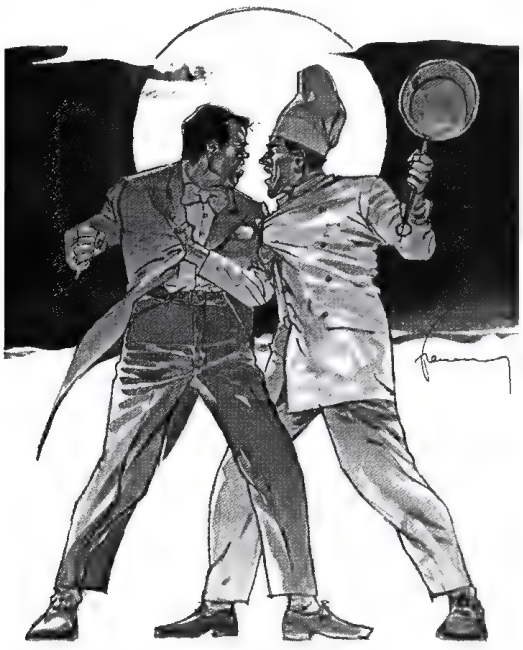
direkten Bezug zu Hitchcocks "The 39 Steps" (dt.: "Die 39 Stufen") von 1935. Obwohl es keine Vorveröffentlichung von "L´affaire Francis Blake" in einem Magazin gab, verwendete Jean Van Hamme in seinem Szenario zu dieser Geschichte dieselbe Erzähltechnik, mit der Jacobs seine Episoden Jahrzehnte zuvor zu Papier gebracht hatte. "Es gibt dem Album einen guten Rhythmus", berichtete Van Hamme in einem Interview anlässlich der Erstveröffentlichung des Albums. "Als Szenarist verpflichtet die Verwendung des *cliffhangers* stets dazu, die Handlung auf einem hohen Spannungsniveau zu halten, und der Leser verliert nicht schon nach wenigen Seiten das Interesse."

Vielleicht war der auch für die Autoren überraschend grosse Erfolg dieser "Wiederbelebung" der Grund dafür, dass sich Jean Van Hamme Gedanken über eine Fortsetzung eigener Ideen machte. Damit wäre immerhin die Entstehung des Albums "**Vingt ans apres**" (dt.: "20 Jahre danach") zu erklären, das als eine Art Weiterführung von "Histoire sans héros" 1997 wiederum in Zusammenarbeit mit Dany entstand. Die Zeit ist auch an den Überlebenden der Katastrophe von 1977 nicht spurlos vorübergegangen, und unter mysteriösen Umständen werden die Geretteten der Flugzeugkatastrophe jetzt Opfer fragwürdiger Unfälle. Obgleich "Vingt ans apres" nicht die Qualitäten seines Vorgängers aufweist, erzählt Van Hamme routiniert eine weitere Abenteuergeschichte. Von dieser Reproduktion von Handlungsmustern und Stereotypie der Charaktere war dann zwei Jahre später auch die von vielen Fans begrüßte Zusammenarbeit mit dem französischen Zeichner **Hermann** ("Andy Morgan", "Jeremiah") geprägt. Mit ihrem Einzelband "**Lune de Guerre**" (dt.: "Bluthochzeit") haben die Stars der franko-belgischen Comicszene zwar eine handwerklich solide, aber inhaltlich nichts sagende Geschichte verfasst.

Oben rechts: Hitchcocks Film "The 39 Steps" von 1935 diente als Vorbild zu "L´affaire Francis Blake". © Éd.Blake et Mortimer

Unten: Cover der Vorzugsausgabe von "Bluthochzeit" von Hermann (auf dem Foto rechts) und Van Hamme. © Strip Art Features

Die Zukunft sieht für den inzwischen über sechzigjährigen Jean Van Hamme durchaus rosig aus. Von einer neuen Abenteuerserie in Zusammenarbeit mit **Christian Denayer** erscheint in Kürze der erste Band ("**Wayne Shelton**"), und bereits seit längerem hat er das Szenario für einen weiteren "Blake et Mortimer"-Band ("**L´étrange rendez-vous**") abgeschlossen. Dieser wird erneut von Ted Benoit gezeichnet. Den One-Shot "Die grosse Macht des kleinen Schninkel" verlegt der Casterman Verlag noch in diesem Jahr als dreibändige Neuausgabe in Farbe, und der mit hoher Erwartung ebenfalls in Zusammenarbeit mit Rosinski fertig gestellte Einzelband "**Western**" ist in Frankreich auf dem besten Wege, ein Bestseller zu werden. Dass es ihm irgendwann einmal langweilig wird, davor hat Jean Van Hamme keine Angst: "Bei jeder neuen Geschichte muss der Szenarist wieder bei Null beginnen und sich der Herausforderung stellen. Es ist wie ein Wettkampf, und es ist der einzige Sport, den ich betreibe, von Skilaufen und Scrabbeln einmal abgesehen!"



Bibliographie JEAN VAN HAMME

Arlequin

Zeichnungen: Dany

Les éléphants se plument à l'aube
46 Seiten vf. in TINTIN 3 bis 24 (1978). Albumausgabe Éd.Lombard 1979. Neuauflage mit neuem Cover Éd.P&T 1993.
Der Joker 1 – Der Alte von Brooklyn, Carlsen Verlag 1988.
Joker 1 – Undercover in N.Y., Kult Editionen 2000.

L'As, le Roi, la Dame et le Valet
46 Seiten vf. in TINTIN 6 bis 16 (1981). Albumausgabe Éd.Lombard 1982. Neuauflage mit neuem Cover Éd.P&T 1993.
Der Joker 2 – Bube, Dame, König... Joker!, Carlsen Verlag 1988.
Joker 2 – Bube, Dame, König... Joker!, Kult Editionen 2001.

La baleine qui chantait faux
46 Seiten vf. in TINTIN 17 bis 27 (1984). Albumausgabe Éd.Lombard 1985. Neuauflage mit neuem Cover Éd.P&T 1993.
Der Joker 3 – Das letzte Paradies auf Erden, Carlsen Verlag 1989.
Joker 3 – Das letzte Paradies auf Erden, Kult Editionen 2001.

Blake et Mortimer

Zeichnungen: Ted Benoit

L'affaire Francis Blake
66 Seiten vf., Albumausgabe Editions Blake et Mortimer, 1996. Es existiert eine auf 599 Exemplare limitierte Vozugsausgabe mit einem signierten Druck.
Blake und Mortimer 10 – Der Fall Francis Blake, Carlsen Verlag 1997. Es existiert eine auf 400 Exemplare limitierte Luxusausgabe im Hardcover mit einem von Ted Benoit signierten Druck.

L'étrange rendez-vous
Albumausgabe Éd.Blake et Mortimer, 2001 (angek.).

Corentin

Zeichnungen: Cuvelier

Le Prince des Sables
44 Seiten vf. in TINTIN 37 (September 1968) bis 6 (Februar 1969). Albumausgabe in der *Collection Jeune Europe*, Ed.Lombard 1970. Neuauflage mit neuer Coverillustration, Ed.Lombard 1996.

Le royaume des eaux noires
44 Seiten vf. in TINTIN (1972-73). Albumausgabe Ed.Lombard 1974. Neuauflage mit neuer Coverillustration, Ed.Lombard 1997.

Domino

Zeichnungen: André Chéret

Cavalcade pour Domino
46 Seiten vf. in TINTIN 87, 92 und 100 (1976). Albumausgabe Éd.Lombard 1979.

Domino contre Justicias
46 Seiten vf. in TINTIN 108 bis 112, 116, 124 und 132 bis 138 (1977/78). Albumausgabe Éd.Lombard 1980.

Les amours de Domino
46 Seiten vf. in TINTIN 222, 224, 227, 231, 233 und 237 (1979/80). Albumausgabe Éd.Lombard 1981.

Domino et les agents secrets
46 Seiten vf. in TINTIN (1980/81). Albumausgabe Éd.Lombard 1982.

Epoxy

Zeichnungen: Cuvelier

68 Seiten zweifarbig, Ed.Eric Losfeld Mai 1968. Neuauflage im Großformat, zweifarbig, Ed.Blue Circle 1985. Neuauflage vf. mit zusätzlichem 16seitigen Dossier, Ed.LeFrancq 1996.
Epoxy, Hieronimi – Verlag der Europäischen Bücherei 1970.
"Epoxy" in PIP 6 (1971) bis 6 (1972).
Epoxy, Neuauflage im Großformat, zweifarbig, Ed.Blue Circle 1985.

Le grand pouvoir du Chninkel

Zeichnungen: Rosinski

134 Seiten sw. in (A SUIVRE) 105 (Oktober 1986) bis 114 (Juli 1987). Albumausgabe Ed.Casterman 1988. Neuauflage mit neuem Cover Ed.Casterman 1998. Neuauflage in 3 Alben vierfarbig und mit jeweils neuer Coverillustration, Éd.Casterman 2001.
Die grosse Macht des kleinen Schninkel, Carlsen Verlag 1989. Neuauflage mit neuem Cover 1992.

Histoire sans héros

Zeichnungen: Dany

46 Seiten vf. in TINTIN 24 bis 35 (1975). Albumausgabe Éd.Lombard/Éd.Dargaud 1977. Vorzugsausgabe im Großformat und einfarbigem Druck, signiert und limitiert auf 800 Exemplare, Éd.Phigi 1977. Neuauflage mit neuer Coverillustration, Éd.Lombard 1991.
Abenteuer ohne Helden, Edition Becker & Knigge 1981.
Die grossen Abenteuer Comics 10 – Verloren im Dschungel, Carlsen Verlag 1993.

20 ans après...

Zeichnungen: Dany

59 Seiten vf. + 1 Seite Einleitung, Albumausgabe Éd.Lombard 1997.
20 Jahre danach, Kult Editionen 1998.

Largo Winch

Zeichnungen: Francq

L'Héritier
45 Seiten vf., Albumveröffentlichung in der Colléction Repérages; Ed.Dupuis 1990. Limitierte Vorzugsausgabe "Largo Winch – L'Héritier", Éditions Khani, 1996; auf 650 Exemplare limitierte Luxusausgabe im Großformat, schwarz-weiß, numeriert und signiert. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat, "Largo Winch – L´intégrale 1", Éd.Niffle-Cohen, 1998.
Largo Winch 1 - Der Erbe, Ehapa Comic Collection, März 1991.

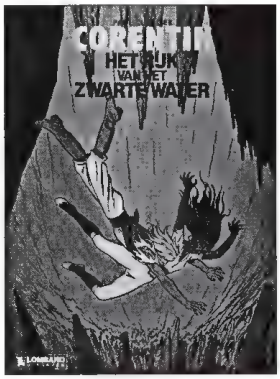
Le Groupe W
46 Seiten vf., Albumveröffentlichung in der Colléction Repérages; Ed.Dupuis 1991. Limitierte Vorzugsausgabe "Largo Winch – L'Héritier", Éditions Khani, 1996; auf 650 Exemplare limitierte Luxusausgabe im Großformat, schwarz-weiß, numeriert und signiert. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat, "Largo Winch – L´intégrale 1", Éd.Niffle-Cohen, 1998.
Largo Winch 2 - Gruppe W, Ehapa Comic Collection, 1991.

O.P.A.
46 Seiten sw., Albumveröffentlichung, BD Images 1992, limitierte Ausgabe (300 Expl.) mit einer signierten Serigraphie und Skizzen. Album, 46 Seiten vf., Colléction Repérages; Ed.Dupuis 1992. Limitierte Vorzugsausgabe "Largo Winch – Business Blues", Éditions Khani, 1994; auf 750 Exemplare limitierte Luxusausgabe im Großformat, schwarz-weiß, numeriert und signiert. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat, "Largo Winch – L´intégrale 1", Éd.Niffle-Cohen, 1998.
Largo Winch 3 - Der Coup, Ehapa Comic Collection, 1992.

Business Blues
46 Seiten sw., Albumveröffentlichung, BD Images 1993, limitierte Ausgabe (300 Expl.) mit einer signierten Serigraphie. Album, 46 Seiten vf., Colléction Repérages; Ed.Dupuis 1993. Limitierte Vorzugsausgabe "Largo Winch – Business Blues", Éditions Khani, 1994; auf 750 Exemplare limitierte Luxusausgabe im Großformat, schwarz-weiß, numeriert und signiert. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat, "Largo Winch – L´intégrale 1", Éd.Niffle-Cohen, 1998.
Largo Winch 4 - Business Blues, Ehapa Comic Collection, April 1994.

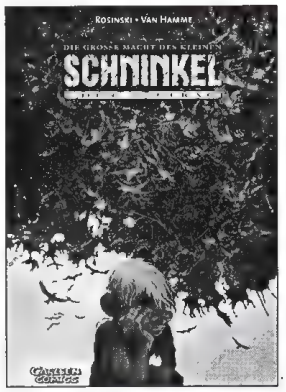
H
46 Seiten vf., Albumveröffentlichung in der Colléction Repérages; Ed.Dupuis 1994. Limitierte Vorzugsausgabe "Largo Winch – Dutch Connection", Éditions Khani, 1995; auf 750 Exemplare limitierte Luxusausgabe im Großformat, schwarz-weiß, numeriert und signiert. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat, "Largo Winch – L´intégrale 2", Éd.Niffle-Cohen, 1999.
Largo Winch – Dutch Connection Part One, Éditions Khani, 1995. Auf 300 Exemplare limitierte Luxusausgabe im Großformat, schwarz-weiß, numeriert und signiert.

Dutch Connection
46 Seiten vf., Albumveröffentlichung in der Colléction Repérages; Ed.Dupuis 1995. Limitierte Vorzugsausgabe "Largo Winch – Dutch Connection", Éditions Khani, 1995; auf 750 Exemplare limitierte Luxusausgabe im Großformat, schwarz-weiß, numeriert und signiert. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat, "Largo Winch – L´intégrale 2", Éd.Niffle-Cohen, 1999.
Largo Winch – Dutch Connection Part Two, Éditions Khani, 1995. Auf 300 Exemplare limitierte Luxusausgabe im Großformat, schwarz-weiß, numeriert und signiert.



La Forteresse de Makiling
46 Seiten vf., Albumveröffentlichung in der Colléction Repérages; Ed.Dupuis 1996. Limitierte Vorzugsausgabe "Largo Winch – La Forteresse de Makiling", Éditions Khani, 1997; auf 750 Exemplare limitierte Luxusausgabe im Großformat, schwarz-weiß, numeriert und signiert. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat, "Largo Winch – L´intégrale 2", Éd.Niffle-Cohen, 1999.

L'Heure du Tigre
46 Seiten vf., Albumveröffentlichung in der Colléction Repérages; Ed.Dupuis 1997. Limitierte Vorzugsausgabe "Largo Winch – La Forteresse de Makiling", Éditions Khani, 1997; auf 750 Exemplare limitierte Luxusausgabe im Großformat, schwarz-weiß, numeriert und signiert. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat, "Largo Winch – L´intégrale 2", Éd.Niffle-Cohen, 1999.



Voir Venise...
46 Seiten vf., Albumveröffentlichung in der Colléction Repérages; Ed.Dupuis 1998. Limitierte Vorzugsausgabe "Largo Winch – Voir Venise", Éditions Khani, 1999; auf 750 Exemplare limitierte Luxusausgabe im Großformat, schwarz-weiß, numeriert und signiert.

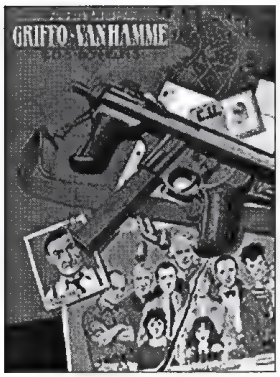
...et mourir
46 Seiten vf., Albumveröffentlichung in der Colléction Repérages; Ed.Dupuis 1999. Limitierte Vorzugsausgabe "Largo Winch – Voir Venise", Éditions Khani, 1999; auf 750 Exemplare limitierte Luxusausgabe im Großformat, schwarz-weiß, numeriert und signiert.

Golden Gate
46 Seiten vf., Albumveröffentlichung in der Colléction Repérages; Ed.Dupuis 2000

Lune de Guerre

Zeichnungen: Hermann

54 Seiten vf., Albumausgabe in der Collection Aire Libre, Éd.Dupuis 2000. Es existiert eine auf 600 Exemplare limitierte und signierte Vorzugsausgabe



Bluthochzeit, Kult Editionen 2000. Es existiert eine auf 300 Exemplare limtierte und signierte Vorzugsausgabe im Grossformat mit 8 zusätzlichen Seiten.

Magellan

Zeichnungen: Géri (Henri Ghion)

I.T.O.

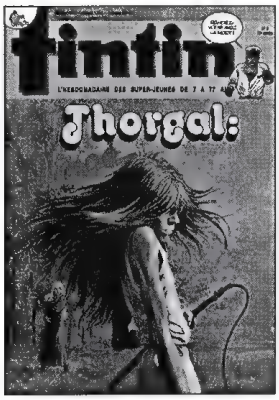
?? Seiten vf. in TINTIN ???. Albumveröffentlichung in der Collection Vedette, Éd.Lombard/Éd.Dargaud 1970. Neuauflage 1983.

Hold-up au Vatican

?? Seiten vf. in TINTIN ???. Albumveröffentlichung in der Collection Vedette, Éd.Lombard/Éd.Dargaud 1971. Neuauflage 1984.

Les Maîtres de l'Orge

Zeichnungen: Francis Vallès



Charles – 1854

46 Seiten vf. Albumveröffentlichung Éd.Glénat Oktober 1992.
Hopfen und Malz 1 – Charles, 1854, comicplus+ 1994.

Margrit - 1886

46 Seiten vf. Albumveröffentlichung Éd.Glénat Oktober 1993.
Hopfen und Malz 2 – Margrit, 1886, comicplus+ 1994.

Adrien - 1917

46 Seiten vf. Albumveröffentlichung Éd.Glénat Oktober 1994.
Hopfen und Malz 3 – Adrien, 1917, comicplus+ 1995.

Noël - 1932

46 Seiten vf. Albumveröffentlichung Éd.Glénat 1995.
Hopfen und Malz 4 – Noël, 1932, comicplus+ 1996.

Julienne - 1950

46 Seiten vf. Albumveröffentlichung Éd.Glénat 1996.
Hopfen und Malz 5 – Julienne, 1950, comicplus+ 1997.

Jay - 1973

46 Seiten vf. Albumveröffentlichung Éd.Glénat Oktober 1997.
Hopfen und Malz 6 – Jay, 1973, comicplus+ 1998.

Frank - 1997

46 Seiten vf. Albumveröffentlichung Éd.Glénat 1998.
Hopfen und Malz 7 – Frank, 1997, comicplus+ 1999.

Les Steenforts

48 Seiten vf. Albumveröffentlichung Éd.Glénat Oktober 1999.
Hopfen und Malz 8 – Die Steenforts, comicplus+ 2000.

Michael Logan

Zeichnungen: André Beautemps

Tengku Tarawak

?? Seiten vf. in TINTIN HÉBDO 102 (1974) bis 108 (1975). Albumveröffentlichung Éd.Thaulez 1979. Neuauflage mit neuem Cover Éd.P&T 1997.

Celui qui allait mourir

?? Seiten vf. in NOUVEAU TINTIN 65 (1976) bis 74 (1977). Albumveröffentlichung Éd.Thaulez 1979. Neuauflage mit neuem Cover Éd.P&T 1997.

Elfaniel

?? Seiten vf. in TINTIN ???. Albumveröffentlichung Éd.Thaulez 1977. Neuauflage mit neuer Coverillustration von Derib 1981. Neuauflage mit neuem Cover Éd.du Miroir 1985. Neuauflage mit neuem Cover Éd.P&T 1997.

Le moineau déchaîné

?? Seiten vf. in TINTIN (1977-78). Albumveröffentlichung Éd.Thaulez 1979. Neuauflage mit neuem Cover Éd.P&T 1997.

S.O.S. Bonheur

Zeichnungen: Griffo

S.O.S. Bonheur Tome 1

48 Seiten vf. in SPIROU 2430 (November 1984), 2439 (Januar 1985) und 2473 (September 1985). Albumveröffentlichung in der *Collection Aire Libre*, Éd.Dupuis 1988.
Das verbotene Glück Band 1, Feest Verlag 1991.

S.O.S. Bonheur Tome 2

48 Seiten vf. in SPIROU 2484 (November 1985), 2510 (Mai 1986) und 2525 (September 1986). Albumveröffentlichung in der *Collection Aire Libre*, Éd.Dupuis 1988.
Das verbotene Glück Band 2, Feest Verlag 1993.

S.O.S. Bonheur Tome 3

48 Seiten vf., Albumveröffentlichung in der *Collection Aire Libre*, Éd.Dupuis 1989.

Thorgal

Zeichnungen: Grzegorz Rosinski

La magicienne trahie

46 Seiten vf. in TINTIN 12, 17, 32, 36 und 43 (1977) und TINTIN 1, 2 (1979). Albumausgabe Éd.Lombard 1980. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1993.
"Die Eiskönigin" und "Fast das Paradies..." in STRIPSPIEGEL 3 bis 4 (1984) und 6 bis 9 (1985). Thorgal 2 – Die Rache der Zauberin, Carlsen Verlag 1987.

L'île des mers gelées

46 Seiten vf. in TINTIN 16, 21, 26, 30, 36 und 42 (1978). Albumausgabe Éd.Lombard 1980. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1993.
Thorgal 3 – Die Insel des ewigen Frostes, Carlsen Verlag 1988.

Les 3 vieillards du pays d'Aran

46 Seiten vf. in TINTIN 24, 29, 32, 36, 40 und 44 (1979). Albumausgabe Éd.Lombard 1981. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1993.
Thorgal 4 – Die Greise von Aran, Carlsen Verlag 1988.

La galère noire

46 Seiten vf. in TINTIN 8, 11, 14, 17, 20 und 23 (1981) . Albumausgabe Éd.Lombard 1982. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1993.
Thorgal 5 – Galeere des Todes, Carlsen Verlag 1988.

Au-delà des ombres

46 Seiten vf. in TINTIN 30, 33, 36, 39, 42 und 45 (1982). Albumausgabe Éd.Lombard 1983. Limitierte und signierte Luxusausgabe im Großformat und Schwarzweiß bei Éd.Jonas, Collection «1/1», 1983. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1993.
Thorgal 6 – Jenseits der Schatten, Carlsen Verlag 1988.

La chute de Brek Zarith

46 Seiten vf. in TINTIN 5, 8, 12, 15, 17 und 19 (1983). Albumausgabe Éd.Lombard 1984. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1993.
Thorgal 7 – Der Fall von Brek Zarith, Carlsen Verlag 1989.

L'enfant des étoiles

10 Seiten vf. "Le drakkar noire" in SUPER TINTIN 14, spécial «Explorateur» (1981).
16 Seiten vf. "Le talisman" in SUPER TINTIN 18, spécial «Cosmos» (1982).
20 Seiten vf. "Le métal qui n´existait pas" in SUPER TINTIN 22, spécial «Heroic Fantasy» (1983).
Albumausgabe Éd.Lombard 1984. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1993.
Thorgal 1 – Der Sohn der Sterne, Carlsen Verlag 1987.

Alinoë

46 Seiten vf. in TINTIN 5 bis 15 (1984). Albumausgabe Éd.Lombard 1985. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1993.
Thorgal 8 – Die Macht der Träume, Carlsen Verlag 1989.

La Clef du troisième monde

2 Seiten vf. in SUPER TINTIN 24 (1984).
"Der Schlüssel zur Dritten Dimension" in REDDITION 36, Juni 2001.

Les archers

46 Seiten vf. in TINTIN 28 bis 38 (1984). Albumausgabe Éd.Lombard 1985. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1993.
Thorgal 9 – Das Volk der Pfeile, Carlsen Verlag 1990.

Le Pays Qâ

46 Seiten vf. in TINTIN 51 (1984) bis 9 (1985). Albumausgabe Éd.Lombard 1986. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1993.
Thorgal 10 – Das Land Qâ, Carlsen Verlag 1990.

Les yeux de Tanatloc

46 Seiten vf. in TINTIN 36 bis 46 (1985). Albumausgabe Éd.Lombard 1986. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1993.
Thorgal 11 – Die Augen des Tanatloc, Carlsen Verlag 1991.

Le Couple de l'année

4 Seiten vf. in SUPER TINTIN 28 (1985).
"Das Paar des Jahres" in STRIPSPIEGEL 9, 1985.

La cité du dieu perdu

46 Seiten vf. in TINTIN 2 bis 12 (1987). Albumausgabe Éd.Lombard 1987. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1994.
Thorgal 12 – Die verbotene Stadt, Carlsen 1992.

Entre terre et lumière

Albumausgabe Éd.Lombard 1988. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1994.
Thorgal 13 – Tödliche Sonne, Carlsen Verlag 1992.

Aaricia

10 Seiten vf. "La montagne d´Odin" in SUPER TINTIN 27 (1981).
10 Seiten vf. "Holmganga" in SUPER TINTIN 31 (1985).
10 Seiten vf. "Dernière neige" in TINTIN 49 (1987).
16 Seiten vf. "Les Larmes de Tjahzi" in TINTIN 47 und 48 (1988).
Albumausgabe Éd.Lombard 1989. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1994.
Thorgal 14 – Aaricia, Carlsen Verlag 1993.

Le maître des montagnes

46 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Lombard 1989. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1994.
Thorgal 15 – Der Ring des Phaios, Carlsen 1993.

Louve

46 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Lombard 1990. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1995.
Thorgal 16 – Lupine, Carlsen Verlag 1994.

La gardienne des clés
46 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Lombard 1991. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1995.
Thorgal 17 – Die Wächterin der Schlüssel, Carlsen Verlag 1994.

L'épée-soleil
46 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Lombard 1992. Vorzugsausgabe numeriert und signiert, Ed.Albatros 1992. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1995.
Thorgal 18 - Das Sonnenschwert, Carlsen 1994.

La forteresse invisible
46 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Lombard 1993. Vorzugsausgabe numeriert und signiert, Ed.Albatros 1993. Luxusausgabe im Großformat sw. numeriert und signiert, mit zusätzlichen Illustrationen, Ed.Pegasus 1995.
Thorgal 19 - Die unsichtbare Festung, Carlsen Verlag 1995.

La marque des bannis
46 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Lombard 1995.
Thorgal 20 - Die Verbannten, Carlsen Verlag 1996.

La couronne d'Ogotaï
46 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Lombard 1995.
Thorgal 21 - Die Krone des Ogotai, Carlsen 1996.

Géants
46 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Lombard 1996.
Thorgal 22 - Im Land der Riesen, Carlsen 1997.

La cage
46 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Lombard 1997.
Thorgal 23 - Der Käfig, Carlsen Verlag 1998.

Arachnéa
46 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Lombard 1999.
Thorgal 24 - Arachnea, Carlsen Verlag 1999.

Le mal bleu
46 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Lombard 1999.
Thorgal 25 - Der blaue Tod, Carlsen Verlag 2000.

Hinweis: Es existiert eine limitierte und signierte Luxusausgabe im Grossformat der ersten 9 "Thorgal-Bände" in deutscher Sprache, Pegasus 1994/95.

Tony Stark
Zeichnungen: Aidans

Le prisonnier du ciel
46 Seiten vf. Albumveröffentlichung Éd.Fleurus 1980.
"Ein Fremder in der Wüste" (1.Teil)
in ZACK Parade 19, ummontiert.
"Duell in der Wüste" (2.Teil)
in ZACK Parade 20, ummontiert.
"In der Wüste des verlorenen Mannes" (3.Teil)
in ZACK Parade 21, ummontiert.
"Ein unerwarteter Gast" (4.Teil)
in ZACK Parade 22, ummontiert.

Le tribunal des loups
46 Seiten vf. (1978).
Keine frz. Albumveröffentlichung.
"Die Rache der Wölfe" (1. Teil) ZACK Parade 28, ummontiert.
"Die Lawine" (2. Teil) ZACK Parade 29, ummontiert.
"Gold und Wölfe" (3. Teil) ZACK Parade 30, ummontiert.
"Das Tribunal der Wölfe" (4. Teil) ZACK Parade 31, ummontiert.

Le lion d'un million
46 Seiten vf. in SUPER AS 21 bis 25 (1978). Albumveröffentlichung Éd.Fleurus 1980.
"Der Millionen-Puma" in ZACK 21 bis 25 (1978).
Zack Comic Box 38 - Der Millionen-Puma, Koralle 1980.

Les voleurs de nuages
46 Seiten vf. in SUPER AS 4 bis 9 (1979). Albumveröffentlichung Éd.Fleurus 1981.
"Die Wolkendiebe" in ZACK 4 bis 9 (1979).
"Die Wolkendiebe" in ZACK Super Album 2.

Opération Jonas
46 Seiten vf. in SUPER AS 15 bis 23 (1980). Albumveröffentlichung Éd.Fleurus 1981.
"Gefahr in der Walfischbucht" in ZACK 15 bis 23 (1980).
"Rettung für die Wale" in "Detektive, Gauner und Agenten" 6, Ehapa Verlag 1983.

Wayne Shelton
Zeichnungen: Denayer

La mission
54 Seiten vf., Albumveröffentlichung Ed.Dargaud 2001 (Juni).
Wayne Shelton 1 - Fluchtpunkt Kalakschistan, comicplus+ 2002 (angek.).

Western
Zeichnungen: Grzegorz Rosinski
64 Seiten vf., Albumveröffentlichung Éd. Lombard 2001.
Western, Kult Editionen 2001.

XIII
Zeichnungen: Vance

Le jour du soleil noir
46 Seiten vf. in SPIROU 2408 bis 2411 (1984). Albumausgabe Éd.Dargaud August 1984. Neuauflage Éd.Dargaud Benelux 1992. Album "XIII – L´intégrale 1", Éd.Niffle-Cohen, 1997. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat.
XIII 1 - Der Tag der schwarzen Sonne, Carlsen Verlag 1989.

Là où va l'indien
46 Seiten vf. in SPIROU 2462 bis 2465 (1985). Albumausgabe Éd.Dargaud 1985. Neuauflage Éd.Dargaud Benelux 1992. Album "XIII – L´intégrale 1", Éd.Niffle-Cohen, 1997. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat.
XIII 2 – Spuren im Eis, Carlsen Verlag 1989.

Toutes les larmes de l'enfer
46 Seiten vf. in SPIROU 2514 bis 2517 (1986). Albumausgabe Éd.Dargaud Benelux 1986. Album "XIII – L´intégrale 1", Éd.Niffle-Cohen, 1997. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat.
XIII 3 – Alle Tränen der Hölle, Carlsen Verlag 1990.

Spads
46 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Dargaud Benelux 1987. Album "XIII – L´intégrale 2", Éd.Niffle-Cohen, 1998. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat.
XIII 4 – Gnadenloser Drill, Carlsen Verlag 1990.

Rouge total
46 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Dargaud Benelux November 1988. Album "XIII – L´intégrale 2", Éd.Niffle-Cohen, 1998. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat.
XIII 5 – Alarmstufe Rot, Carlsen Verlag 1991.

Le dossier Jason Fly
46 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Dargaud Benelux Dezember 1989. Album "XIII – L´intégrale 2", Éd.Niffle-Cohen, 1998. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat.
XIII 6 – Dossier Jason Fly, Carlsen Verlag 1991.

La nuit du 3 août
46 Seiten vf. in HELLO BD 55 bis 62 (1990). Albumausgabe Éd.Dargaud Benelux Oktober 1990. Album "XIII – L´intégrale 3", Éd.Niffle-Cohen, 1998. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat.
XIII 7 – Eine Nacht im August, Carlsen Verlag 1992.

Treize contre un
46 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Dargaud Benelux Oktober 1991. Album "XIII – L´intégrale 3", Éd.Niffle-Cohen, 1998. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat.
XIII 8 – Ein todsicherer Auftrag, Carlsen Verlag 1992.

Pour Maria
46 Seiten vf. in HELLO BD 151 bis 163 (1992). Albumausgabe Éd.Dargaud Benelux 1992. Album "XIII – L´intégrale 3", Éd.Niffle-Cohen, 1998. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat.
XIII 9 – Tödliche Gefahr, Carlsen Verlag 1993.

El Cascador
46 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Dargaud Benelux 1994. Album "XIII – L´intégrale 4", Éd.Niffle-Cohen, 1999. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat.
XIII 10 – El Cascador, Carlsen Verlag 1994.

Les 3 montres d'argent
52 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Dargaud Benelux 1995. Album "XIII – L´intégrale 4", Éd.Niffle-Cohen, 1999. Nachdruck schwarz-weiß im Kleinformat.
XIII 11 – Drei silberne Uhren, Carlsen Verlag 1995.

Le jugement
46 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Dargaud Benelux 1997.
XIII 12 – Der letzte Zeuge, Carlsen Verlag 1997.

Aide mémoire
?? Seiten vf., Sonderausgabe für die Presse, Éd.Dargaud Benelux 1997.

The XIII mystery, l'enquête
112 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Dargaud Benelux 1999.
XIII 13 – Dossier XIII, Carlsen Verlag 2001.

Secret Défense
46 Seiten vf., Albumausgabe Éd.Dargaud Benelux November 2000.
"XIII - Die Jagd geht weiter" in ZACK 19 (Januar 2001) bis 24 (Juni 2001).
XIII 14 – Die Jagd geht weiter, Carlsen Verlag 2001.

Literatur (Auswahl)

Becker, Hartmut/Derouet, Paul: "Dossier Dany" in **Stripspiegel** N° 5 (März 1984).

Bosser, Frédéric/Cauvin, Philippe/Maltret, Olivier: "Francq - interview exclusive" in **DBD - Les Dossiers de la Bande Dessinée** N° 4 (September 1999).

Canard, Bruno: "Jean van Hamme" in **9eme Art** N° 5 (Januar 2000). Niederländische Übersetzung in **ZozoLala** N° 112 (Juni 2000).

Cauvin, Philippe/Maltret, Olivier: "Dany - Interview exclusive" in **DBD - Les Dossiers de la Bande Dessinée** N° 2 (Dezember 1999).

Courtille, Jean-Francois: "Van Hamme Mystery" in **BoDoï** N° 35 (November 2000).

De Rosa, Gina: "Les grands architectes du petit chninkel" in **(A Suivre)** N° 110 (März 1987).

Filippini, Henri/Léturgie, Jean: "Dossier André Chéret" in **Schtroumpf - Les Cahier de la Bande Dessinée** N° 46 (1980).

Filippini, Henri/Léturgie, Jean: "Dossier Dany" in **Schtroumpf - Les Cahier de la Bande Dessinée** N° 49 (1981).

Groensteen, Thierry: "Entretien avec Jean van Hamme" in **Les Cahier de la Bande Dessinée** N° 70 (Juli-August 1986).

Groensteen, Thierry u.a.: "Dossier William Vance" in **Les Cahier de la Bande Dessinée** N° 76 (Juli-August 1987).

Höhne, Wolfgang: "Comiczeichner wider Willen – Paul Cuvelier" in **Comic** N° 10 (Juni 1995).

Houbart, Benoît/Panier, Bertrand: "Philippe Francq" in **Rêve-en-Bulles** N° 3 (1992). Niederländische Übersetzung in **Stripschrift** 263 (Juli 1993).

Kragtwijk, Ab: "Striptekenen zit me in't bloed!" (Interview Rosinski) in **Striprofiel** N° 47 (April 1983).

Ledoux, Alain: "Dossier William Vance" in **Sapristi!** N° 36 (Winter 1996).

Lehner, René: " Dany" in **Comixene** N° 40 (Juli 1981).

Lord, Denise: "Largo Winch en Serie W" in **BoDoï** N° 36 (Dezember 2000).

Maltret, Olivier: "Dossier Grzegorz Rosinski" in **Sapristi!** N° 32 (Herbst 1995).

Nicaise, Michel: "Bibliographie Philippe Francq" in **DBD - Les Dossiers de la Bande Dessinée** N° 4 (September 1999).

Ratier, Gilles: "Jean Van Hamme" in **Hop!** (1993). Niederländische Übersetzung in **Stripschrift** 269 (März 1994).

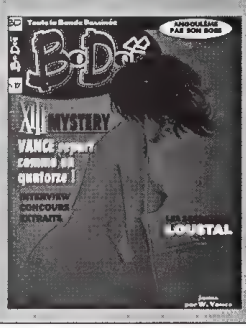
Sackmann, Eckart: "Griffo" in **Rraah!** N° 33 (November 1995).

Sadoul, Numa/Rivière, Francois: "Dossier Cuvelier" in **Schtroumpf - Les Cahier de la Bande Dessinée** N° 8 (1973).

Van Oudheusden, Pieter: "Grzegorz Rosinski" in **Stripschrift** N° 315 (Februar 1999).

Vidal, Jean-Marc: "Jean Van Hamme – Portrait d'un serial killer" in **BoDoï** N° 1 (Oktober 1997).

Vidal, Jean-Marc: "XIII à la Vance: sûre recette" in **BoDoï** N° 17 (März 1999).



Rosinski

Von Martin Surmann

Oben:
Frühe Comicgeschichten von Grzegorz Rosinski erschienen in diversen polnischen Magazinen.
© Rosinski

Unten:
Selbstporträt von Grzegorz Rosinski aus dem Jahr 1983.
© Rosinski

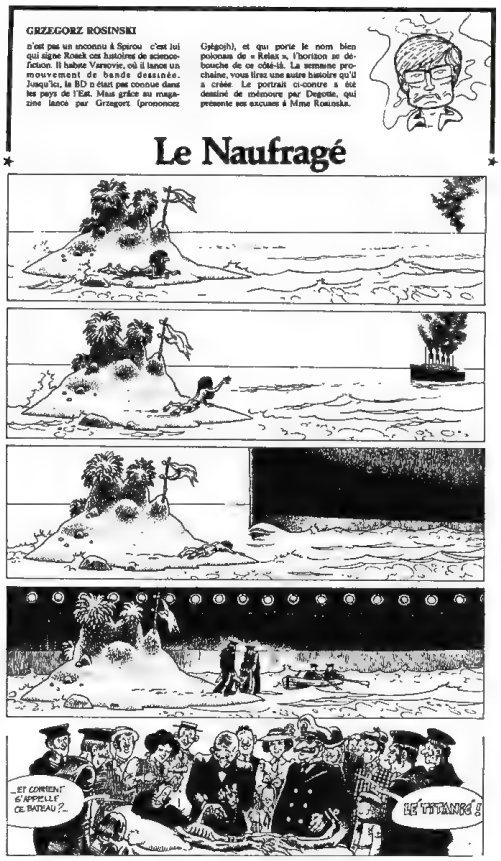
Nächste Seite oben links:
Unter dem Einfluss von Franquins "Schwarze Gedanken" erschien 1977 dieser Einseiter in "Le Trombone Illustré".
© Dupuis-Rosinski

Im Jahr 1976 lernte Jean Van Hamme **Grzegorz Rosinski** kennen und kreierte mit ihm die Serie **"Thorgal"**, mit der sich die beiden im Kreis der europäischen Erfolgsautoren etablieren konnten. "Thorgal" bestach nicht nur durch Van Hammes Erzählweise, sondern hatte seinen besonderen Reiz auch in Rosinskis Zeichenstil, der im Bereich der realistischen, frankobelgischen Comics wohl ebenso einzigartig und typisch ist, wie der eines Vance oder eines Hermann. Die Zusammenarbeit zwischen Rosinski und Van Hamme fruchtete später noch in den beiden One-Shots **"Die große Macht des kleinen Schninkel"** und **"Western"**.

Grzegorz Rosinski, geboren am 3. August 1941 in Stalowa Wola (Polen), studierte an der Akademie der schönen Künste in Warschau, welche er 1967 mit einem Grafikdiplom in der Tasche verließ. Er fertigte zunächst Illustrationen u.a. für Schul- und Kinderbücher an, bevor man ihm 1968 anbot, Comics zu zeichnen. Seine erste Reihe erzählte die Abenteuer eines Polizisten, den Rosinski im Nachhinein als eine Art polnischen "Rick Master" bezeichnete. Zudem fungierte er als inoffizieller künstlerischer Direktor des ersten polnischen Comicmagazins **RELAX**, von dem er sich jedoch zurückzog, als ihm die Inhalte zu politisch wurden.

Erstmals im Westen

Rosinskis erste Reise in den Westen führte ihn 1972 nach Paris. Ein Bekannter hatte für ihn ein Treffen in der Redaktion von **PILOTE** arrangiert, was er jedoch nicht wahrnahm, da sein Respekt vor dem Können frankobelgischer Zeichner damals offenbar zu groß war. Bei diesem Frankreich-Aufenthalt kaufte er sich aber das Album **"Epoxy"** und kam so erstmals mit dem Namen Van Hamme in Kontakt.
Als der belgische Verleger **Carlos Blanchard** in Polen nach Illustratoren für Glückwunschkarten suchte, traf er auf Grzegorz Rosinski. Von dessen Werk angetan, schickte er Fotokopien an verschiedene ausländische Verlage, woraufhin Rosinski 1976 nach Belgien eingeladen wurde. Hieraus resultierten seine ersten Arbeiten


GRZEGORZ ROSINSKI
n'est pas un inconnu à Spirou : c'est lui qui signe Rosek ces histoires de science-fiction. Il habite Varsovie, où il lance un mouvement de bande dessinée. Jusqu'ici, la BD n'était pas connue dans les pays de l'Est. Mais grâce au magazine lancé par Grzegorz (prononcez Guégoch), et qui porte le nom bien polonais de « Relax », l'horizon se débouche de ce côté-là. La semaine prochaine, vous lirez une autre histoire qu'il a créée. Le portrait ci-contre a été dessiné de mémoire par Degotte, qui présente ses excuses à Mme Rosinska.
Le Naufragé
...ET COMMENT S'APPELLE CE BATEAU ?...
LE TITANIC !!

für **SPIROU** (die er zumeist mit dem Pseudonym **Rosek** signierte), darunter auch **"La Croisière fantastique"**, getextet von **Mythic**. Außerdem machte ihm der Verlag **Dupuis** ein ernsthaftes Angebot, im humoristischen Stil weiterzuarbeiten. Doch zur selben Zeit hatte Rosinski noch einen Termin bei **Lombard**, wo man ihn **Jean Van Hamme** vorstellte. Van Hamme machte ihm klar, dass er in einem realistischen Stil weniger eingeschränkt sei und deshalb größere Entfaltungsmöglichkeiten hätte.

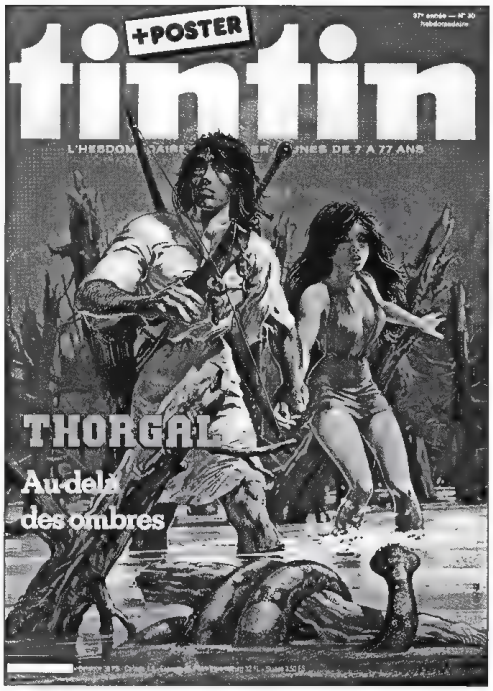
Dazu Van Hamme: "Da saß also dieser Typ, der kaum ein Wort Französisch sprach, und dem ich zwei Seiten eines Szenarios von **"Michael Logan"** gab, die er bis zum nächsten Morgen illustrieren sollte. Was dabei herauskam, hatte ziemlichen Schwung, und ich sagte mir, wenn er lernen würde seine Figuren besser hinzubekommen, würde er bestimmt aus der Masse herausragen. Also nahm ich ihn bei der Hand und ging mit ihm zu **André-Paul Duchâteau**, dem damaligen Chefredakteur bei Lombard, zu dem ich einen guten Draht hatte. Das eigentliche Problem war, dass Rosinski nichts Modernes zeichnen wollte – einerseits weil er kein Dokumentationsmaterial hatte, und andererseits weil er es einfach nicht mochte. Daraufhin schlug ich ihm ein aus einem mythologischen Blickwinkel betrachtetes Wikingerabenteuer vor. Glücklicherweise lernen die Slawen recht schnell fremde Sprachen. Er las Wort für Wort und machte komischerweise niemals auch nur einen einzigen Orthographiefehler beim Lettering. Jeder französische Zeichner baut hierbei eine ganze Menge Flüchtigkeitsfehler ein, er aber schrieb Buchstabe für Buchstabe."

Selbstporträt von Grzegorz Rosinski aus dem Jahr 1998.
© Rosinski

Thorgal

Da Van Hamme die Grundidee zu **"Thorgal"** bereits in der Schublade hatte, traf es sich sehr gut, dass auch Lombard auf der gerade anlaufenden Fantasy-Welle mitschwimmen wollte. Die ersten Seiten erschienen 1977 in Ausgabe 12 des belgischen **TINTIN**. Zu diesem Zeitpunkt lebte Rosinski noch in Polen und Van Hamme musste ihm erklärende Literatur und ellenlange Beschreibungen zuschicken. Erst fünf Jahre später zog Rosinski nach Brüssel. Dabei war er einer der ersten Bürger, die Polen Anfang 1982 verlassen durften, obwohl General Jaruzelski das Land im Dezember 1981 unter Kriegsrecht gestellt hatte. Thorgals Geschichte begann an der Küste Nordlands, wo ihn Wikinger als kleines Kind in einer

Unten:
Erster Entwurf der "Thorgal"-Saga aus dem Jahre 1976.
© Rosinski-Van Hamme



Rechts:
Cover der TIN-TIN-Ausgabe 30 aus dem Jahr 1982.
© Dupuis-Rosinski

Weltraumkapsel fanden. Ihr Anführer, Leif Haraldson, wurde sein Ziehvater und nannte ihn nach jenen Göttern, die den sturmgeplagten Schiffen einen Weg zu sicheren Ufern gewiesen hatten: **Thorgal Ägirsson**, der Gesandte des Donnergottes **Thor** und der Sohn des stürmischen Meeresgottes **Ägir**. Diese Ursprungserzählung konnte man jedoch erst im siebten Original-Album nachlesen, das mehrere Kurzgeschichten aus Thorgals Kindheit enthielt. Sinnvollerweise stellte der Carlsen Verlag diesen Band der deutschen Ausgabe voran und setzte Thorgal erst dann der Rache König Gandalfs aus, mit dessen Tochter **Aaricia** ihn eine tiefe Liebe verbinden sollte.

Oben links:
Rosinskis Entwurf von Kriss de Valnor.
© Rosinski

"Thorgal ist ein einfacher, kantiger Typ ohne Humor, der am liebsten nur mit seiner geliebten Frau zusammen sein möchte", beschreibt ihn Van Hamme. "Er lebt in einer Welt und einer Epoche, in der es kaum Anreize gibt. Wenn man nicht vom Verlangen nach Macht angetrieben wird, reduziert sich alles einzig und allein auf die Sorge, wie man sein Leben und das seiner Lieben schützt. Es ist eine romantische Serie mit germanischem Hintergrund, ein bisschen naiv, und sie wendet sich hauptsächlich an ein Publikum im Alter von 14 bis 17 Jahren."

Rosinski und Van Hamme interessierten vor allem die psychologischen Beweggründe. In ihren Augen war "Thorgal" keine historische Serie. Es war also ganz unwichtig, ob die Kleider oder Waffen auch wirklich jener geschichtlichen Epoche entsprachen. Vielmehr faszinierten sie die menschlichen Verhaltensweisen, die Beziehungen der Figuren untereinander. Noch dazu war Thorgal quasi ein Antiheld, da es gar nicht seiner Art entsprach zu kämpfen. Die Gegebenheiten zwangen ihn nur immer wieder, sich aus sehr schwierigen Situationen kämpferisch zu befreien. "Wir hatten von den ganzen klassischen Helden genug", betont Rosinski in einem Interview mit Gert Meesters und Michel Kempeneers. "Thorgal würde nie von sich aus einen Kampf herausfordern. Aber inzwischen hat ihn die Suche nach den wahren Werten doch zu einer Art Held gemacht. (...) Ich bin jetzt 25 Jahre mit Jean Van Hamme befreundet, und ich kann versichern, dass wir beide die selben Eigenschaften wie Thorgal schätzen. Alle Geschichten von Jean haben eine durchaus moralische Grundstimmung."

Unten:
Zeichnung für ein Cover der Zeitschrift "Striprofiel" von 1983.
© Rosinski - Van Hamme

Rosinskis Sichtweise bestätigt sich auch in den beiden großen Zyklen um **Kriss de Valnor**. In den Original-Alben 9 bis 13 entführte sie Thorgals und Aaricias Sohn **Jolan**, während in den Bänden 18 bis 23 ein Thorgal ohne Gedächtnis (anscheinend ein Lieblingsthema Van Hammes) seinen Namen und seine Identität zurückgewinnen wollte. In den übrigen Alben war er meist auf der Suche nach seiner Frau Aaricia oder für die mittlerweile um die Tochter **Lupine** angewachsene Familie unterwegs. Bei dieser Mischung aus mythologischer Fantasy und Familienromanze à la **"Prinz Eisenherz"** bewegte sich "Thorgal" stets auf zwei Ebenen: der historisch möglichen Welt (reale Ebene), und der Zauberwelt der nordischen Götter (Phantasie-Ebene). Zudem wurde jedes Thorgal-Abenteuer mit einer eigenen Stimmung versehen. Rosinski hatte Van Hamme nämlich darum gebeten, ihm in

jeder neuen Geschichte die Möglichkeit zu geben, etwas Neues zeichnen zu können: neue Hintergründe, Landschaften, bestimmte Figuren oder Atmosphären. Dies sollte eine gewisse Langeweile beim Zeichnen verhindern.
"Ich habe meinem Publikum gegenüber eine grosse Verpflichtung, und ich fühle mich ein wenig als Gefangener der eigenen Comic-Serie, auch wenn ich goldene Fesseln trage. Denn das Publikum will eine Fortsetzung. Und das Publikum ist viel wichtiger als ich es selbst bin. Daher glaube ich auch nicht, dass ich das Recht habe zu bestimmen, ob eine Serie beendet wird oder nicht, falls ich eines Tages die Lust auf etwas anderes bekommen sollte. Ich finde, es steht dem Autor zu, seine Serie als seine Schöpfung zu betrachten; aber wenn von einem Buch mehr als eine Million Exemplare verkauft worden sind, ist es nicht mehr länger sein Eigentum. Darum ist es auch lächerlich, wenn einige Autoren darüber verfügen, dass sie ihre Serie mit ins Grab nehmen, wie es ja schon mehrfach vorgekommen ist. Ich empfinde eine grosse Freude darüber, an 'Thorgal' zu arbeiten. Und die Freude teile ich mit so vielen Lesern! Ich brauchte mich nie zu fragen, wofür ich lebe. Für mich ist das ganz klar. Und das ist sehr schön."

Der kleine Schninkel

Mitte der achtziger Jahre konnte sich Rosinski über Mangel an Arbeit nicht beklagen. So stellte er teilweise bis zu drei Alben pro Jahr fertig! Neben zwei Thorgal-Bänden hatte er 1983 noch die Science-Fiction-Serie **"Hans"** nach Texten von André-Paul Duchâteau angefangen. Zudem wollte er sich einen langgehegten Traum erfüllen, wie Van Hamme berichtete: "Dieses Projekt entstand, als Rosinski den Wunsch hatte, eine Geschichte in Schwarzweiß zu zeichnen. **Casterman** akzeptierte einen One-Shot, der in einem Universum nach Tolkiens Art spielen sollte, und ich setzte mich hin und lieferte eine erste, vage Synopsis ab. Aber ihnen fehlte der gesellschaftliche Aspekt und zu meiner großen Überraschung fanden sie es ein wenig kurz! Einige Monate später kam mir die Idee, eine umgearbeitete Version des **Neuen Testaments** zu erzählen. Als diese dann auf eine simple Nachahmung hinauslief und wohl kaum großes Interesse hervorgerufen hätte, stürzte ich

mich noch auf das **Alte Testament**, wo sich mir folgende Theorie offenbarte: Gott erschuf eine Vielzahl an bewohnten Welten und bei allen benutzte er dieselbe Methode, um der Bevölkerung seine Autorität mitzuteilen. In der Anfangszeit widmeten sich die primitiven Völker einer einseitigen Gottesanbetung und als seine Geschöpfe sich von ihm abwandten, wusste er sich zu helfen. Er bestrafte sie, indem er ihnen die Sintflut oder eine andere schreckliche Katastrophe auferlegte. Dann ließ er sie mehrere Generationen in ihrer Not verweilen und säte schließlich den Gedanken, dass ein Retter (oder Erlöser) kommen würde, um ihre Schuld zu sühnen. Durch den Retter erholte sich der Glauben an Gott, nahm aber – aus Angst vor einer neuen Bestrafung – Abstand von der primitiven Anbetung."

Oben und unten: Skizzen von J'on aus "Die grosse Macht des kleinen Schninkel", 1986. © Rosinski-Van Hamme

Links: Zeichnung für einen Siebdruck zu "Die grosse Macht des kleinen Schninkel", 1986. © Rosinski-Van Hamme

So wurde also dem kleinen Schninkel **J'on** vom Herrn und Schöpfer aller Welten (dargestellt durch einen schwebenden Quader) "große Macht" verliehen. Gleichzeitig bekam er den Auftrag, seinen Planeten **Daar**, auf dem seit ewigen Zeiten Krieg herrschte, wieder zu befrieden. Nachdem er die Schninkel **G'wel** gerettet hatte, wurde er – wie in einer alten Prophezeiung bekundet – für den Auserwählten gehalten und sollte das Volk der Schninkel aus seinem Elend befreien. Seine neugewonnene Macht setzte J'on notgedrungen ein, um über ein Becken mit säurehaltiger Flüssigkeit zu laufen. Doch schließlich klagten ihn die grausamen Herrscher an und ließen ihn öffentlich hinrichten. Am Gottessymbol (Quader statt Kreuz) hängend, starb J'on durch einen Pfeil, der sein Herz traf. Wegen des großen

Erfolgs hatte man die Autoren gebeten, noch einen zweiten und dritten Teil zu produzieren. Van Hamme hatte auch schon eine Lösung bezüglich Schninkels Tod im Kopf, aber sie lehnten das Angebot trotzdem ab, da es nicht dem Geist dieses Werkes entsprach. Außerdem empfand es Rosinski "als eine gute Schulung des Charakters, da es ihre Widerstandsfähigkeit stärkte."

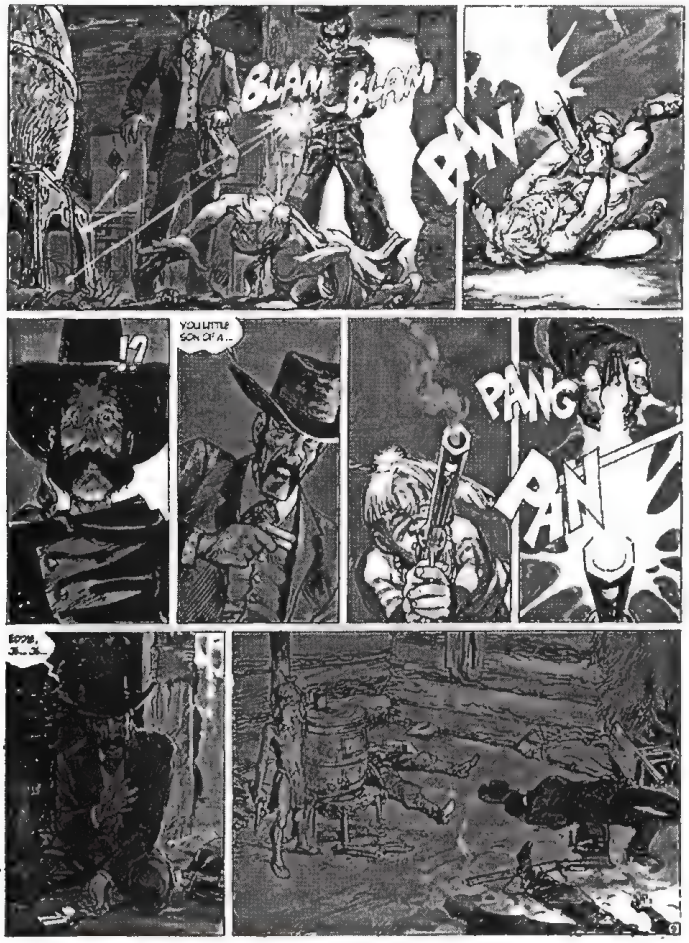
Western

1990 zog Grzegorz Rosinski in die Schweiz. Er mochte die Ruhe dort, die Landschaft und vor allem "Le kitsch" (wenn er gut gemacht war). Durch die positive Erfahrung mit "Die grosse Macht des kleinen Schninkel" wollte er gerne noch weitere One-Shots machen, aber der nächste Versuch scheiterte. So sollte der von **Jean Dufaux** getextete **"Sioban"** zunächst in einem Teil erscheinen, wurde dann aber auf Druck des Herausgebers in eine Serie umgewandelt... Erst Jahre später sollte es erneut klappen, eine Geschichte in nur einem Band zu erzählen. Wiederum mit Jean Van Hamme entstand das mit **"Western"** betitelte Album, das eine Storyline mit vielen überraschenden Wendungen präsentiert. Die Geschichte beginnt 1868 in Fort Laramie, von wo aus der Ranchbesitzer **Ambrosius van Deer** mit seiner kleinen Tochter **Cathy** die Suche nach **Edwin**, dem verlorengeglaubten Sohn seines Bruders, startet. Doch als van Deer durch einen Doppelgänger getäuscht werden soll, überleben den anschließenden Schusswechsel nur der junge **Nathan Chisum**, genannt **"Nate"**, und die kleine Cathy. Jahre später übernimmt Nate einen Job als Wachmann in einer Bank, vereitelt einen Überfall und entdeckt, dass **Sheriff Sam Slade** mit den Gangstern gemeinsame Sache macht. Daraufhin muss er schnellstmöglich die Stadt verlassen, findet Arbeit auf der mittlerweile von Cathy geführten Ranch und schlüpft abermals in die Rolle des Edwin van Deer.

Außergewöhnlich für ein Comic-Album waren die fünf doppelseitigen Gemälde Rosinskis, die die insgesamt sechs Kapitel umfassende Erzählung graphisch unterteilen und einen ruhigen Gegenpol zu der spannungsgeladenen Geschichte darstellen. "Früher habe ich viel mehr Buchillustrationen gemacht, und nun habe ich wieder große Lust dazu", erzählt Rosinski in einem Interview mit Gert Meesters und Michel Kempeneers. "Wenn man jung ist, hat man das Gefühl, alles meistern zu können. Doch ist erst einige Zeit verstrichen, fragt man sich, ob man diese Dinge noch beherrscht. Daher meine neu entdeckte Liebe zu Illustrationen und Ölbildern. Früher habe ich etliche Leinwände vollgemalt und nun probiere ich aus, ob ich das noch kann. Ich male zwar auch die Cover meiner Alben oftmals in Öl, aber ein Buchcover ist kein eigenständiges Werk, es fasst nur das Wesentliche des Albums zusammen." R

Rechts:
Skizze von Sheriff Sam Slade aus "Western", 2001.
© Rosinski - Van Hamme

Unten:
Seite 9 von "Western", 2001.
© Rosinski - Van Hamme



Die nachfolgende Kurzgeschichte von "Thorgal" erschien erstmals 1984 unter dem Originaltitel "La Clef du troisième monde" in Ausgabe 24 der Serie SUPER TINTIN. Im deutschsprachigen Raum ist sie bisher unveröffentlicht. Die REDDITION dankt Eckart Schott für die unkomplizierte Vermittlung der Abdruckrechte.

WINNGER ECHO
WINNGER ECHO
BING
SCRATCHHH
POP

THORGAL

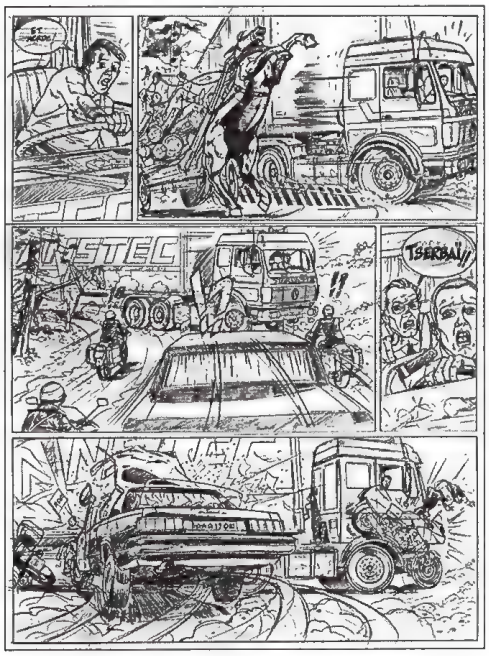
der schlüssel zur dritten dimension

CHR. DENAYER Wayne Shelton

DOSSIER

Von Martin Surmann

Eine brandneue Serie aus der Feder Jean Van Hammes trägt den Titel "**Wayne Shelton**" und wird von dem Belgier **Christian Denayer** gezeichnet. Denayer ist in Deutschland vor allem durch seine Serien "**Yalek**", "**Alain Chevallier**" ("Rolf Thomsen"), "**Gord**" und "**Les Casseurs**" ("Die Draufgänger") bekannt. Zu seinem neuesten Werk befragte ihn **Martin Surmann** im März 2001 exklusiv für die REDDITION.



Wie ist die Serie "Wayne Shelton" entstanden?

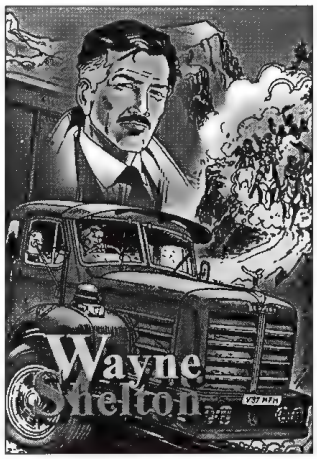
Jean, den ich übrigens sehr lange kenne, hatte das Szenario für "Wayne Shelton" schon einige Jahre in der Schublade liegen. Eines Tages im Sommer 1999 hat er es wieder hervorgekramt und fragte sich, welcher Zeichner dafür in Frage käme. Seine Frau schlug ihm auf Anhieb meinen Namen vor, und - kurioserweise - veranlasste mich meine Frau zu jener Zeit, Jean zu kontaktieren. Wir trafen uns dann im Süden von Frankreich. Jeder wollte mit dem anderen zusammenarbeiten und so waren wir auch recht schnell auf derselben Wellenlänge.

Wer ist Wayne Shelton und in welchem Genre spielt die Serie?

Wayne Shelton ist ein Mann mit einer außerordentlichen Erfahrung auf dem Gebiet von Straßentransporten aller Art, insbesondere in schwierigen und gefährlichen Situationen. Er bewegt seine Maschine über alle Kontinente und arbeitet im Auftrag von Kunden mit den höchsten Ansprüchen. Das bringt ihn in die vertracktesten Situationen, die nur der Super-Szenarist Jean Van Hamme auflösen kann... Die Figur, so würde ich sagen, verkörpert das Abenteuer, mit einem großen "A".

Wie haben Sie das Aussehen der Hauptfigur entworfen? Gab es Vorgaben seitens Jean Van Hamme?

Jean gab mir den Hinweis, dass Shelton 50 Jahre alt, aber sehr sportlich ist und sein Alter durch seine Erfahrung wettmacht. Wir haben mehrere mögliche Figuren ausprobiert und sind dann in einem Western auf den Schauspieler Robert Ryan gestoßen. Die Grundlage seiner Erscheinung haben wir zu dem weiterentwickelt was man im ersten Album sieht. Aber er wird sich künftig sicherlich noch verändern - wie alle Figuren im Bereich der Comics.



Wie gestaltet sich die Zusammenarbeit mit Van Hamme und wie sind seine Szenarien verfasst?

Die Möglichkeit, mit ihm zu arbeiten, ist eine große Herausforderung. Er ist für jede Diskussion offen und ich habe auch nur ganz wenige Bilder auf seinen Wunsch hin geändert. Da habe ich weitaus mehr Bilder ausgetauscht, mit denen ich selbst nicht zufrieden war. Jean hat mir das vollständige Drehbuch der Geschichte (54 Seiten!) auf einen Schlag geschickt. Ein sehr detailliertes Drehbuch, verbunden mit einem Vorschlag, wie die Panels auf der jeweiligen Seite anzuordnen sind. Ganz zu Anfang habe ich das vollständige Szenario der ersten beiden Bände gelesen, um mich in Sheltons Universum zurechtzufinden. Ein stattliches Szenario, lückenlos und ein wenig in der Art eines Romans geschrieben. Ich habe es in einem Rutsch verschlungen, da es mich einfach nicht losließ.

Bei den nächsten Lesedurchgängen zeigten mir verschiedene Passagen auf, warum sich dieser außergewöhnliche Szenarist seinen Erfolg wahrlich verdient hat. R

Oben links und unten: Skizzen zu "Wayne Shelton", 2001.
© Denayer - Van Hamme

DOSSIER

W. VANCE XIII

Von Volker Hamann

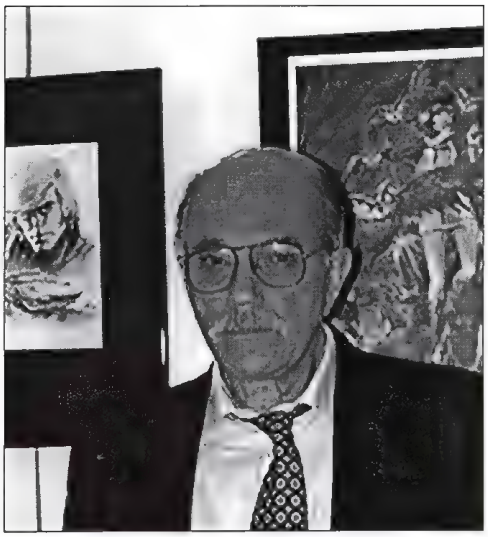
William Vance (d.i. William Van Cutsem, geboren am 8.9.1935 im belgischen Anderlecht) begann 1961 nach einer kurzen Tätigkeit als Illustrator in der Werbebranche als Assistent für Dino Attanasio zu zeichnen. Ab 1962 erschienen seine ersten Arbeiten im belgischen Magazin TINTIN. Dort veröffentlichte er zahlreiche Abenteuerserien – „Howard Flynn", „Bob Morane", „Ramiro", „Ringo", „Bruno Brazil" und „Bruce J.Hawker" – deren Qualität immer auch im hyperrealistischen Zeichenstil bestand. Durch diesen *„effektiven Realismus"*, wie es **Jean Van Hamme** später einmal nannte, waren die Serien von Vance schon immer überdurchschnittlich erfolgreich, doch erst durch die in Zusammenarbeit mit Van Hamme entstandene Serie „XIII" wurde Vance auch international populär.

Unten: Coverzeichnung für die 13. Ausgabe der Zeitschrift "Préambulle" von Mai 1992. © Vance-Van Hamme

Ein Mann mit einer Schusswunde im Kopf wird an den Strand der Ostküste der USA gespült. Er leidet zwar unter totalem Gedächtnisschwund, trägt aber über dem Schlüsselbein eine Tätowierung mit der römischen Zahl XIII. Dieses Mal ist der einzige Hinweis auf seine Vergangenheit, die er sogleich zu erforschen beginnt. Nur langsam kann XIII seine Wissenslücken füllen und muss immer häufiger feststellen, dass Informationen über sein Vorleben geschickt vertuscht wurden. Der Leser durchlebt die oft gefährliche und mysteriöse Suche nach der Vergangenheit aus der Sicht des Protagonisten, und ebenso wie die Titelfigur wird auch er nur schrittweise an eine mögliche Wahrheit herangeführt, die sich mehrmals als doppelter Boden entpuppt. XIII ist eine Marionette in einer weitverzweigten politischen Verschwörung, die sich auf hochrangige Politiker der USA erstreckt und die Machtübernahme einer Militärdiktatur zum Ziel hat. Er deckt nicht weniger als sechs seiner eigenen Scheinidentitäten auf und wühlt sich durch einen Sumpf von Intrigen, Korruption und Gewalt, um am Ende des achten Bandes zwar hinter die Kulissen der Verschwörung geblickt zu haben, doch seine Vergangenheit noch immer nicht befriedigend durchleuchtet zu haben.

Die Klärung eines Großteils der offenen Fragen über die Identität von XIII und das Abwenden der Verschwörung am Ende des achten Bandes hatten zur Folge, dass zuvor geschickt in die ersten Alben eingeflochtene Handlungselemente von Jean Van Hamme wieder aufgegriffen werden konnten und dazu dienten, die Serie nun mit kürzeren Episoden voranzutreiben.

So lassen sich die Bände „Tödliche Gefahr" und „El Cascador" auch durchaus als Szenarios für die „Largo Winch"-Reihe denken, und mit dem spin-off „Drei silberne Uhren" wird sogar eine Geschichte aus der Familienchronik von XIII erzählt, die kaum etwas mit den vorangegangenen Bänden der Serie zu tun hat.



Oben:
William Van Cutsem alias Vance auf der Eröffnung einer Ausstellung im Comicladen *Espace BD* in Brüssel.

Unten:
Die erste Seite der Serie "XIII" in der Veröffentlichung in SPIROU im Juni 1984.
© Vance-Van Hamme

Angesichts der jüngeren Fortsetzungen von „XIII" – im November 2000 erschien mit „Secret Défense" (dt.: „Die Jagd geht weiter") bereits das 14. Album – wird die Serie von Jean Van Hamme offensichtlich als Spielwiese seiner Ideen und Einfälle genutzt. Die spezifische Charakterisierung – und damit zusammenhängende gewollte dunkle Stellen und Ecken – der Titelfigur jedenfalls ist mittlerweile längst dem geradlinigen Thriller gewichen.

Erfolg

Die Geschichte einer Amnesie und die sich anschließende Suche nach der Vergangenheit ist ein immer wiederkehrendes Klischee in der populären Literatur. Die Qualität der Serie „XIII" ist vor allem in dem komplizierten Storyaufbau mit seinen zahlreichen Verweisen auf die jüngere US-amerikanische Geschichte und in der Vielzahl der handelnden Personen zu suchen. Besonders in den ersten Fortsetzungen der Serie wechselt der Titelheld so oft und schnell die Identität, dass selbst eingefleischte Fans die Alben wiederholt lesen müssen, um der Handlung folgen zu können. Allerdings hat das keine Auswirkung auf die Verkaufszahlen neuer Alben. Von dem erst im November 2000 erschienenen 14. Band „Secret Défense" verkauften sich bis zum Jahresende 487.000 Exemplare in Frankreich und den Benelux-Staaten. Angesichts dieses enormen kommerziellen Erfolges ist es sicherlich angebracht, sich Gedanken über die Gründe für die Beliebtheit dieser Comicserie zu machen. Anfangs verkaufte sich „XIII" vor allem als Geheimtip durch Mundpropaganda, doch für Band 8 „Treize contre Un" (dt.: "Ein todsicherer Auftrag") wurde erstmals ein Kinospot von nur 16 Sekunden produziert. Dieser – Dargaud zufolge – *'kürzeste und billigste Werbespot der Kinogeschichte'*, eine Signiertournee und die Pressearbeit verdoppelten die verkaufte Auflage nahezu – von 90.000 auf 175.000 Exemplare. 1995 investierte Dargaud dann noch einmal umgerechnet 450.000 DM in die Vermarktung des 11. Bandes „Les trois montres d'argent" (dt.: "Drei silberne Uhren"); die Idee, das erste Album der Serie in der ersten Klasse des französischen Schnellzugs TGV auszulegen, konnte eine neue Klientel für „XIII" begeistern, die sich auf der Zugfahrt zum Lesen eines Comics verleiten ließ. Um Marketingstrategien für die neuen Bände von „XIII" zu entwickeln, beauftragte der Verleger schließlich ein Marktforschungsinstitut (Ipsos) mit einer Studie zur Bekanntheit von Comicserien. Dabei schnitten „Asterix", „Die Schlümpfe" und „Boule und Bill" am besten ab (90% Bekanntheitsgrad), aber erstaunlich war schon, daß nur 10% der 15- bis 44-jährigen (und 15% der 15- bis 24-jährigen) „XIII" kannten, trotz des Verkaufs von mehreren hunderttausend Alben pro Ausgabe. Der Experte konnte daraus ableiten, daß es noch große, bisher nicht erreichte Kreise an potentiellen Käufern für die Serie "XIII" gibt. Um diese Leserschichten zu erreichen, wurde der Band 12 der Serie „Le Jugement" (dt.: "Der letzte Zeuge") in drei belgischen und französischen Tageszeitungen (*Libération, Le Soir, De Morgen*) mit täglich einer Seite vorveröffentlicht, und die Internetseite der *Libération* vorveröffentlichte das Album auch im World Wide Web.

vance · van hamme
XIII · LE JOUR DU SOLEIL NOIR
ADIEU ! LE DEUXIÈME EST PRÊT !
OK. J'ARRIVE.
OUILLE ! AVEC UN PEU MOINS DE SCIATIQUE ET UN PEU PLUS DE POMPONNE, LA VIE SERAIT TOUT À FAIT SUPPORTABLE.
AH TE VOILÀ, TOI ! JAMAIS EN RETARD POUR LA SOUPE, HEIN ?!
MAIS QU'EST-CE QUE TU AS, PRONTO ? QU'EST-CE QUE TU AS ENCORE DÉNICHÉ ? ON C'EST UNE MOUETTE CRÉVÉE COMME L'AUTRE JOUR.
BON, D'ACCORD, JE TE SUIS. MAIS JE TE PRÉVIENS QUE LA PATRONNE VA NOUS...

Quellen

Vielleicht liegen die Gründe für den Erfolg von „XIII" auch einfach in der geschickten Verwendung bekannter Handlungsschemata, die bei einem breiten Publikum hohen Wiedererkennungswert haben. Bekanntermaßen hat Jean Van Hamme für seine Szenarios zu „XIII" reichhaltig aus literarischen Quellen geschöpft. Das bekannteste Beispiel hierfür mögen die Übereinstimmungen mit dem Werk von **Robert Ludlum** sein; aus dessen Roman „**The Bourne Identity**" (dt.: „Der Borowski-Betrug", 1984) stammt die Idee zum Beginn der „XIII"-Reihe. So beschreibt bereits Ludlum die Rettung des an einen Strand gespülten Mannes, der sein Gedächtnis verloren hat, durch eine alkoholsüchtige Ärztin. In nicht weniger als zehn weiteren Punkten stimmt die Comicreihe mit dem Roman überein. Für eine geplante Verfilmung des Comic-Stoffes, so Jean Van Hamme in einem Interview, würden diese Szenen auf jeden Fall durch andere ersetzt werden... Spannend ist in diesem Zusammenhang noch die Erwähnung, dass „The Bourne Identity" gerade in Hollywood verfilmt wird, mit Matt Damon und Franka Potente in den Hauptrollen.

Oben links:
Eine Zeichnung von Major Jones für ein Exlibris.
© Vance-Van Hamme

Oben rechts:
Cover der SPIROU-Ausgabe 2514 von 1986.
© Vance-Van Hamme

Unten:
Typisches Interieur der Serie "XIII".
© Vance-Van Hamme

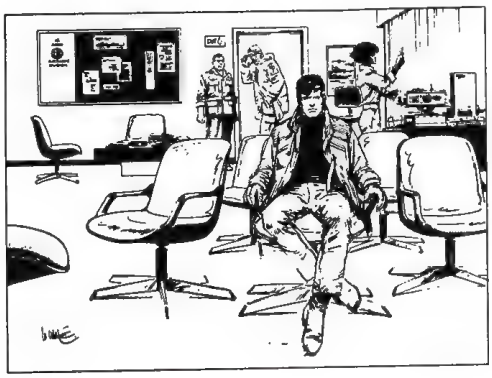
Interview mit William Vance

Neben Ihren anderen Arbeiten ist vor allem die in Zusammenarbeit mit Jean Van Hamme entstandene Serie „XIII" überaus erfolgreich geworden. Woran, glauben Sie, liegt das?

„XIII" ist eine Klasse für sich. Es ist mehr als ein gewöhnlicher Comic. Das bekomme ich vor allem zu spüren, wenn ich den Lesern bei Signierstunden persönlich begegne. Viele erzählen mir dann, dass Sie eigentlich gar keine Comics lesen, mit Ausnahme von „XIII". Es ist schon etwas Besonderes, an so einem Erfolg mitzuarbeiten, wenngleich natürlich nie von vornherein feststeht, **dass** es ein Erfolg werden wird. Dafür ist das Publikum verantwortlich. Aber das sind Dinge, über die ich mir momentan keine Gedanken mache, weil es so gut läuft.

Haben Sie eine Erklärung für den Erfolg der Serie?

Nein... Oder vielleicht doch: Da „XIII" in den



Vereinigten Staaten von Amerika spielt, sind die Leser interessierter als an Dingen, die in ihrem eigenen Land spielen. Jeder schaut sich auch amerikanische Filme an; die sind wesentlich populärer als einheimische Produktionen und „XIII" lehnt sich ganz klar an die Struktur dieser Filme an. Das ist für mich eine nachvollziehbare Erklärung.

Als Sie den Entwurf der ersten „XIII"-Geschichte erhielten, hatte Sie da nicht den Eindruck, etwas ganz anderes in Händen zu halten als beispielsweise ein Szenario für „Bruno Brazil"?

Nein. Aus unseren Gesprächen war mir klar geworden, dass „XIII" für mich eine Art Nachfolger von „Bruno Brazil" werden würde. Oder anders ausgedrückt: Wenn ich nicht mit „Bruno Brazil" aufgehört hätte, würde es heute wohl nicht die Serie „XIII" geben. An einem bestimmten Punkt unserer Diskussionen sah es sogar so aus, als sollte Jean Van Hamme als Nachfolger von Greg weitere „Bruno Brazil"-Geschichten schreiben. Doch da spielte Greg nicht mit; er wollte die Serie nicht wieder hergeben. Aus dieser Not heraus bat ich Van Hamme, mir ein Szenario zu schreiben auf der gleichen Wellenlänge wie „Bruno Brazil", und Jean hat seine Arbeit wirklich gut gemacht. Er hat genau das abgeliefert, was ich mir vorgestellt hatte.

Wie steht es mit Ihren anderen Serien? Profitieren Sie von oder leiden Sie unter dem Erfolg von „XIII"?

Wenn neue Alben der anderen Serien erscheinen würden, könnten sie durchaus von „XIII" profitieren. Doch es gibt keine neuen Alben, also leiden sie darunter. Vor allem „Bruce J. Hawker" liegt seit mehreren Jahren unvollendet in meiner Schub-

lade! Die aufwendige Arbeit an „XIII", vor allem für Recherche und Dokumentation, kostet mich enorm viel Zeit.

Warum lassen Sie sich bei Ihrer Arbeit nicht helfen?
Ich nehme ja bereits die Hilfe meines Sohnes an, der mich bei diesen begleitenden Aufgaben unterstützt. Und er macht das wirklich gut. Doch für die Dokumentation geht die meiste Zeit drauf, denn selten findet man alles in einem Buch. Manchmal müssen wir besondere Unterlagen anfordern, und bis diese dann eintreffen...! Ich verwende ungefähr eineinhalb Monate nur für die Dokumentation, bevor ich mich dem Zeichnen widme.

Stimmt es, dass Sie an allen Seiten eines Albums gleichzeitig arbeiten?
Ja, weil ich das komplette Szenario des Albums von Jean in einem Stück erhalte, inklusive einer groben Seiteneinteilung, und deswegen auch von hinten nach vorne arbeiten könnte. Ich zeichne daher Sequenzen, wie in einem Film. Dadurch passiert es, dass ich eine Szene, die mich mehr interessiert, vor einer anderen, chronologisch früheren zeichne. In „Der letzte Zeuge" beispielsweise gab es eine Sequenz mit vielen Flugzeugen; das war etwas für mich, das hat mich interessiert! Auf diese Weise sehe ich jedes Album wie einen Film, der ja auch in Szenen unterteilt wird, und die für mich interessantesten Szenen ´drehe´ ich zuerst. So kann es passieren, dass von einem neuen Album zwar schon 30 fertige Seiten vorliegen, ich dem Verleger aber dennoch noch nichts vorweisen kann, weil der Anfang fehlt.

Und die Arbeit an der Dokumentation ist der Grund für die schleichende Verzögerung innerhalb der Serie in den letzten Jahren?
Ja, die Dokumentation...

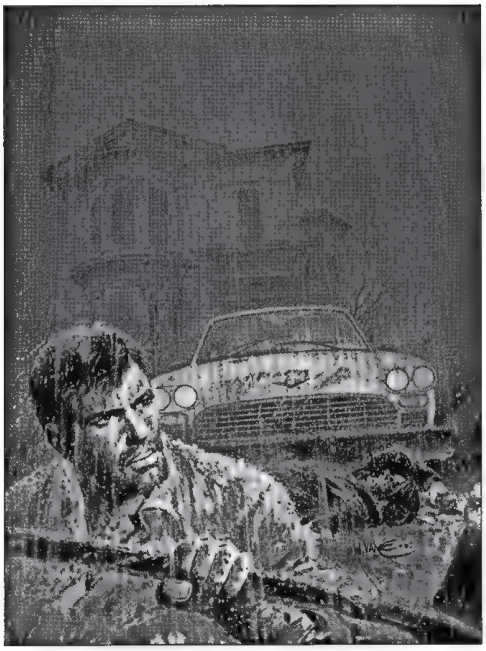
Recherchieren Sie denn gerne für Ihre Arbeit?
Ja, denn eine ordentliche Dokumentation stellt mich zufrieden und macht meine Arbeit glaubwürdiger. Die Geschichten von „XIII" spielen ja in der Gegenwart, und jeder Leser kennt sich in der heutigen Zeit aus. Bei einer Leserschaft von nahezu einer halben Million sind natürlich auch Spezialisten dabei – auf allen möglichen Gebieten. Wenn ein Leser dann das Album aufschlägt und merkt, dass da jemand seine Arbeit gut gemacht hat, wird er die Geschichte auch mehr genießen können.

Der Preis für diese Sorgfalt ist bestimmt hoch?
Ganz sicher! In „Bruno Brazil" habe ich einmal einen Fallschirm gezeichnet, für den ich eine hervorragende Vorlage gefunden hatte. Im „XIII"-Album „Gnadenloser Drill" (1987) springt Rowland aus einem Helikopter, und ich verwendete dasselbe Dokument für den Fallschirm. Als ich einige Zeit später einen Freund meines Sohnes in Spanien besuchte, der selbst auch Fallschirm springt, zeigte er auf diese Szene und sagte: „Nicht schlecht, aber der Fallschirm ist schon beinahe 20 Jahre alt!"

Ärgern Sie sich darüber?
Nein, weil ich es auch begrüße, dass sich viele Menschen über diese Details ihre Gedanken machen. Davon kann es gar nicht genug geben. Mich selbst interessieren diese Kleinigkeiten ja auch. Hier zum Beispiel, auf dem Cover zu dem Album „Der letzte Zeuge", ist ein weiterer Fehler zu finden. Bisher hat ihn zum Glück keiner entdeckt, aber ich werde Ihnen einen Tipp geben. General Carrington hat vier Sterne auf seinen Schulterklappen, doch ein General der amerikanischen Streitkräfte trägt fünf Sterne, wie es auch in der Geschichte von mir richtig gezeichnet wurde.

Oben:
Zeichnung für ein Exlibris.
© Vance-Van Hamme

Unten:
Cover der deutschen Ausgabe von "Der letzte Zeuge" ("Le Jugement"), Carlsen Verlag 1997.
© Vance-Van Hamme



Oben rechts: Coverzeichnung für eine amerikanische Ausgabe von "XIII", 1989. © Vance-Van Hamme

Unten: Nicht verwendete Szene aus dem Album "Dossier Jason Fly", 1989. © Vance-Van Hamme

„Dossier XIII", Band 13 der Serie, ist ein besonderes Album geworden...

Richtig, das ist kein Comic-Album im eigentlichen Sinn. Van Hamme hatte die Idee, mit der Serie einmal etwas anderes zu probieren. Er schrieb einen Text auf der Grundlage einer – natürlich fiktiven – Untersuchung über XIII, und daraus entstand eine Art Dossier mit einem Umfang von 112 Seiten. Meine Aufgabe war es natürlich, das ganze in Bilder umzusetzen. Neben 41 Comicseiten, die allerdings keine durchgehende Geschichte erzählen, sondern hier und da im Buch eingestreut wurden und zusätzliche Informationen zu den Charakteren geben, waren das 60 Illustrationen und 150 Figurenvignetten. Auch Fotos haben wir in dem Buch abgebildet; das Layout ist zum größten Teil meine Arbeit und am Computer entstanden. Dagegen war die Arbeit an den Comicseiten sehr einfach!

Es geht das Gerücht um, das für die Verzögerungen der Publikation von neuen „XIII"-Geschichten auch Ärger mit dem Herausgeber verantwortlich sind.

Das spielt nur eine untergeordnete Rolle. Schauen sie, es gibt immer irgendwelche Meinungsverschiedenheiten zwischen dem Künstler und dem Herausgeber. Da bin ich ganz sicher keine Ausnahme. Und der Verleger ist sicher auch nicht schlechter als andere. Das gehört zum Geschäft dazu. Das 13. Album „Dossier XIII" jedenfalls habe ich genauso gemacht, wie ich es mir gewünscht hatte, mit der Unterstützung von Jean Van Hamme. Vielleicht hätte es der Verlag schneller und in anderer Form gewünscht, aber einen anderen Herausgeber hätten wir für dieses teure Projekt ohnehin nicht gefunden. Es ist ganz normal, dass ein Verlag andere Prioritäten setzt als der Künstler.

PARFAIT, JE GUIDE DANS LES TEMPS.
MAIS AVEC CE QUI N'ARRIVE, MELLIK VAUT PRENDRE UNE DERNIÈRE PRÉCAUTION...
ME VOICI PARÉ POUR AU MOINS 40 PAGES D'EMMERDEMENTS !

Können Sie der Handlung von „XIII" noch folgen? Sie ist zuweilen etwas kompliziert...

Ich verfolge die Handlung in jedem Fall besser als Jean Van Hamme, da ich mich mit den Geschichten vertrauter gemacht habe.

Wissen Sie von den Fehlern, die sich Jean Van Hamme zwar eingesteht, über die er sich aber vehement ausschweigt?

Na klar, es gibt eine Menge Fehler in „XIII". Rechnen sie doch zum Beispiel nur einmal nach. Der Mord am amerikanischen Präsidenten fand eigentlich 1963 statt. Wir haben jetzt 1999. Dazwischen liegen eine Menge Jahre. Wenn also wirklich 30 Jahre vergangen sind, müsste XIII jetzt bereits über 50 Jahre alt sein. Van Hamme hat zwar dafür gesorgt, dass seine Zeit-Linie noch glaubwürdig ist, aber für mich und meinen Dokumentationseifer birgt das viele Gefahren. In der Serie wird dem Leser von einem Krieg berichtet, der große Ähnlichkeit mit Vietnam hat. Doch ich sträube mich, die Uniformen von damals als Dekor zu verwenden, weil Van Hamme diesen Krieg in „XIII" viel näher in der Gegenwart angesiedelt hat. Darauf habe ich zu achten und muss diese Details mit Van Hamme durchsprechen.

Sie haben also ein Mitspracherecht am Szenario. Es heißt immer, Sie würden sich damit nicht beschäftigen...

Sie müssen nicht immer alles glauben, was Sie hören... Natürlich erzähle ich nicht überall herum, wenn ich einen Helikopter in die Geschichte einbaue. Ich spreche mit Van Hamme aber bestimmte Aspekte des Szenarios ab.

Kommen von Ihnen denn auch Änderungsvorschläge?

Na, sicher. In „Der letzte Zeuge" läuft hinter dem Präsidenten ein Soldat. Ursprünglich hatte Van Hamme dort einen Geheimagenten vorgesehen. Ich konnte ihn aber davon überzeugen, dass das immer ein Soldat sein muss. Natürlich hatte er dafür Verständnis, denn er weiss, dass ich über die amerikanischen Streitkräfte eine Menge weiss. Ich bin verrückt danach.

Wenn es zu Meinungsverschiedenheiten über weitreichendere Entscheidungen – etwa über den

logischen Aufbau der Geschichte – kommt, berücksichtigt Van Hamme dann auch Ihre Meinung?
Wenn mir solche Dinge auffallen, natürlich. Denn meine Anmerkungen sind ja nicht gegen Jean Van Hamme gerichtet, sondern sollen die Serie „XIII" lesbarer machen.

Können Sie Jean Van Hamme auch Vorschläge zum Handlungsablauf der folgenden Alben machen?
Nein, da möchte ich ihm nicht reinreden, denn das macht er richtig gut.

Viele „XIII"-Leser sind der Meinung, dass die Serie nach dem 8. Band besser beendet worden wäre.
Sie müssen nicht immer darauf hören, was die Leute sagen. „XIII" ist keine sorgfältig geplante Reihe. Es ist ein Abenteuer-Comic, der mit jedem neuen Band wächst. Van Hamme hat jetzt noch keine Ahnung, wovon die nächste Fortsetzung handeln wird. Es ist also keineswegs eine bis ins letzte Detail geplante Serie.

Aber „XIII" unterscheidet sich schon dadurch von anderen Serien, dass die Bände 1 bis 8 eine zusammenhängende Geschichte erzählen.
Genau, und das war der erste Zyklus. Mit dem Band „Tödliche Gefahr" wurde dann der zweite Zyklus begonnen, den wir mit „Der letzte Zeuge" jetzt beendet haben. Von mir aus kann das endlos so weitergehen, weil noch immer etliche Fragen offen geblieben sind. Wenn Sie die Geschichten aufmerksam lesen, werden Sie auch immer Stellen entdecken, die es uns erlauben, neue Geschichten zu beginnen.

Wissen Sie Dinge aus der Vergangenheit von XIII, die dem Leser bisher unbekannt sind?
Natürlich weiss ich die. Mittlerweile habe ich sogar eine Ahnung davon, was Jean Van Hamme vorhat... Aber es gibt immer noch genug Details, die auch mir rätselhaft erscheinen.

Was denken Sie über die große Werbekampagne anlässlich des neuen „XIII"-Bandes?
Die ist sehr gut organisiert. Aber die Leute bei Dargaud sollten nicht vergessen, dass Jean Van Hamme und ich auch gut ohne Reklame bis zu 90.000 Exemplare pro Band der französischen Ausgabe verkauft haben. Es ist also nicht so, dass gute Werbung verantwortlich für den Erfolg der Serie ist. Aber sie machen ihre Arbeit schon gut.

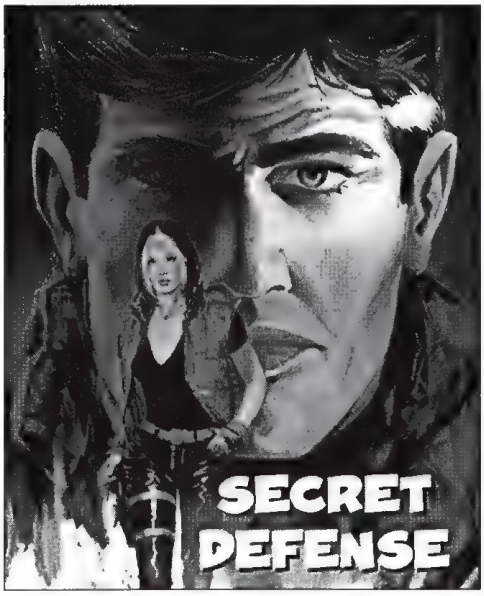
Sie halten den Aufwand also nicht für übertrieben?
Nein, so etwas kann gar nicht groß genug aufgezogen werden. Ich musste lange genug ohne Werbung auskommen.

Das klingt nach einer bitteren Erfahrung.
Bitter ist vielleicht nicht das richtige Wort. Aber jedes meiner Bücher hat immerhin über 30.000 verkaufte Exemplare – und das **ohne** Werbung. Als die Magazine dann sang- und klanglos verschwunden waren, erfuhr ich, dass andere Zeichner mit einer Werbekampagne auch nur 8.000 Exemplare verkauft hatten. Ich musste also feststellen, dass man den Erfolg meiner Serien als selbstverständlich angesehen hat. Daher diese leichte Enttäuschung.

Oben:
Extreme Wettersituationen waren schon immer ein Markenzeichen für Vance Zeichenstil.
© Vance-Van Hamme

Haben Sie inzwischen eigentlich noch Lust, immer wieder diese extremen Unwetter zu zeichnen?
Für mich ist das keine Mühe. Als ich noch an „Ringo" arbeitete, habe ich manchmal bis zu 2 Seiten am Tag gezeichnet. So mühevoll war das (lacht).

Sie zeichnen fast alle Ihre Figuren mit demselben Kopf. Die männlichen Charaktere haben alle ungefähr dasselbe Gesicht, und Ihre Frauen sehen genauso aus.
Das stimmt. Ich zeichne die Gesichter, die mir leicht von der Hand gehen. Und ganz von selbst sehen die Figuren sich dann ähnlich. Solche Eigenarten entwickelt aber jeder Zeichner. Bei mir ist es vielleicht noch deswegen sehr auffällig, weil ich so viele Serien gezeichnet habe. Ⓡ



Unten:
Cover der französischen Vorzugsausgabe des 14. Albums von "XIII".
© Vance-Van Hamme

Das Interview wurde im Juni 1998 von Gert Meesters und Michel Kempeneers anlässlich einer Ausstellung im *Centre Belge de la Bande Dessinée* geführt. Es wurde im Dezember 1998 um einige Fragen ergänzt und erschien im Januar 1999 in Ausgabe 69 der Zeitschrift TEEK sowie in einer überarbeiteten Fassung im Stripjaar 1999-2000 (Sherpa).

DOSSIER

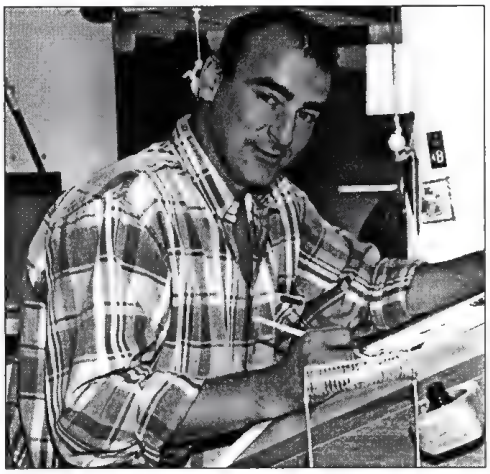
LARGO WINCH PH. FRANCQ

Von Volker Hamann

Mit der ab 1990 im jährlichen Abstand erscheinenden Serie "**Largo Winch**" avancierte der belgische Zeichner **Philippe Francq** zum Megastar in der franko-belgischen Comicszene. Dass dieser Umstand wohl vor allem den Geschichten aus der Feder von Jean Van Hamme zu verdanken ist, der die im amerikanischen Geldadel angesiedelte Actionserie zum Bestseller macht, stört Francq keineswegs. Er ist im Gegenteil ganz froh darüber, nach den Vorgaben seines Szenaristen rein handwerklich tätig zu sein.

1961 im Brüsseler Vorort Etterbeek geboren, arbeitete Francq nach seinem Studium am belgischen **Institut Saint-Luc** ab 1984 als Assistent von **Bob de Moor** im *Studio Hergé*. Schon seit seiner Kindheit war der Belgier ein großer Bewunderer der Comics von **Maurice Tillieux**, **André Franquin** und **Hergé** gewesen, und mit seiner Tätigkeit im *Studio Hergé*– obwohl sie erst kurze Zeit nach dem Tod des "Tim und Struppi"-Schöpfers begann – ging ein lang gehegter Traum in Erfüllung. Im *Studio Hergé* arbeitete der junge Zeichner vor allem an De Moors Serie "Cori le Moussaillon" und lernte an der Seite des Studio-Leiters die Notwendigkeit guter Recherche und Sorgfältigkeit an den Entwurfzeichnungen kennen. "Während meiner Zeit im Studio habe ich gelernt, eine Comicseite schnell in Bleistift aufs Papier zu werfen und noch viele Details im Unklaren zu lassen, um die Geschichte voranzutreiben", erzählt Francq in einem Interview [1]. "Wenn ich bereits eine ganze Stunde an derselben Seite gezeichnet hatte, musste ich schnell mit der nächsten weitermachen. Beim Tuschen widme ich mich dann ausführlich den 'weißen Flecken', die die Vorarbeit hinterlassen hat. Von Bob de Moor habe ich vor allem gelernt, wie wichtig die Dokumentation ist. Seit damals verwende ich mehr Zeit auf die Vor- als auf die Reinzeichnung."

Über eine Freundin lernte Philippe Francq 1986 den "Robin Dubois" (dt.: "Robin Ausdemwald")-Texter **Bob de Groot** kennen, dem er seine Entwürfe für Geschichten vorlegte und der sich an einer Zusammenarbeit interessiert zeigte. Francq hatte bereits einige Ideen zusammengetragen und wollte sich durch das Urteil eines erfahrenen Szenaristen die Bestätigung für seine Arbeit einholen, bevor er sie einem Verleger vorzulegen gedachte. De Groot war von Francqs Entwürfen angetan und schlug dem jungen Zeichner spontan vor, selbst das Szenario zu schreiben. 1987 erschien mit dem ersten Band der Serie "**Des villes et des femmes**" (dt.: "Erotic Souvenirs 2: Helen", Carlsen Verlag 1989) zugleich auch das erste Album Philippe Francqs. Die etwas unmotiviert daherkommenden Geschichten lassen bereits das deutliche Bedürfnis des Zeichners nach realistischer Dokumentation und den stilistischen Einfluss von **Hermann** und **Vance** erkennen. 1988 begann Philippe Francq mit "**Léo Tomasini**" nach dem Szenario von **Francis Delvaux** eine zweite Serie, die noch deutlicher von seinem Vorbild Hermann geprägt war und in der er seinen detaillierten Zeichenstil verfeinerte. Da Bob de Groot mit weiteren Episoden zu "Des villes et des femmes" nur schleppend vorankam und auch die Arbeit an "Léo Tomasini" nach "technischen Schwierigkeiten" bei der Gestaltung des zweiten Albums den Zeichner nicht mehr zufrieden stellte, suchte Philippe Francq schließlich den Kontakt zu Jean Van Hamme. "Ich wollte mit einem der ganz Großen im Comic-Business zusammenarbeiten und hatte nichts zu verlieren" [2], kommentiert Francq seine extrovertierte Kontaktaufnahme mit dem belgischen Szenaristen. Bereits für den fol-



[1] und [2] Interview mit Benoit Houbart und Bertrand Panier, 1992.

genden Tag lud der Autor den jungen Zeichner ein und beide diskutierten über mögliche Projekte. Philippe Francq kehrte schließlich mit einem der sechs "**Largo Winch**"-Romane nach Hause zurück, die von 1977 bis 1980 bei **Mercure de France** erschienen waren. Dessen Umarbeitung in ein Comic-Szenario bereitete dem Autor und seinem Zeichner dann nur noch wenig Kopfzerbrechen: Van Hamme wollte sich eng an seine Romanvorlagen halten, änderte die besonders gewalttätigen und teilweise pornographischen Szenen der literarischen *sujets* allerdings grundlegend um.

"Die Figur des Largo Winch wurde von Greg und mir in einem New Yorker Restaurant entworfen. Anfang der siebziger Jahre war das, als ich mit Greg, dem damaligen Chefredakteur von TINTIN, dort zusammensaß und über neue Ideen zu Comicserien diskutierte. Jede Serie sollte damals einem bestimmten Thema untergeordnet werden, doch alle Ideen schienen verbraucht. Mit Ausnahme von Geschichten, die im internationalen Geldadel angesiedelt sind, und daher entschieden wir uns für eine Art Finanzwelt-Western, so ein Aufmacher mit einer Mischung aus Abenteuer, Geld und Gefühl. Damals dachte Greg daran, europäische Serien von amerikanischen Zeichnern umsetzen zu lassen, um so das Magazin TINTIN auch in den USA verkaufen zu können. John Prentice, der die Serie 'Rip Kirby' von Alex Raymond übernommen hatte, sollte mit mir zusammenarbeiten. Doch bereits nach wenigen Seiten gab Prentice das Projekt auf; er hatte schnell begriffen, dass das Zeichnen des Dekors eine enorme Arbeit darstellte. Ich aber war auf den Geschmack gekommen. Ich setzte mich an meine Schreibmaschine, schrieb das Szenario zu einem Roman um und schickte das Manuskript an diverse Herausgeber. 'Mercure de France' reagierte als erster Verlag und ich unterschrieb einen Vertrag; mit diesem künftigen Bestseller, dachte ich damals, habe ich ausgesorgt... Mehr als 10.000 Exemplare wurden allerdings nie verkauft. Zugegeben, das ist nicht schlecht, aber es reichte nicht, um mir das Luxusleben meiner Träume zu finanzieren." [3]

Von den Qualitäten des Szenaristen überzeugt und die Möglichkeit sehend, auch in ihrem Programm eine Serie des Bestseller-Lieferanten platzieren zu können, war das Verlagshaus **Dupuis** aus dem belgischen Marcinelle sofort und nur zu gern bereit, die Comic-Version von "Largo Winch" direkt als Album auf den Markt zu bringen. Obwohl das von Dupuis verlegte Magazin SPIROU bereits seit Ende der achtziger Jahre den inhaltlichen Schwerpunkt auf Funnys für Kinder und Jugendliche gelegt hatte und somit keine Möglichkeit zur Vorpublikation mehr bestand, ging Dupuis das Risiko einer direkten Albumveröffentlichung ein. Von dem im November 1990 publizierten ersten Band der "Largo Winch"-Reihe

Vorige Seite oben:
Philippe Francq in seinem Atelier, 1999.
© Philippe Cauvin

Vorige Seite unten:
Der Milliardär in Jeans - Largo Winch.
© Dupuis-Francq-Van Hamme

Oben:
"Léo Tomasini" von Philippe Francq, 1988.
© Francq

Unten:
Coverillustration zu "Les villes et des femmes" 1 von 1987.
© Francq

[3] Jean Van Hamme in einem Interview auf der Website www.largowinch.com.

"L´Heritier" konnte innerhalb weniger Tage die Erstauflage von 50.000 Exemplaren verkauft werden: Jean Van Hamme hatte einen neuen Bestseller kreiert.
Die weiteren Bände der "Largo Winch"-Serie wurden danach jährlich pünktlich wie ein Uhrwerk im November, und damit rechtzeitig zum konsumstarken Weihnachtsgeschäft, herausgegeben. Nach Meinung von Philippe Francq ist dies eines der vielen Geheimnisse hinter dem Erfolg der Serie.

Oben:
Ganz wie bei James Bond: *Après-Ski* vor dem offenen Kamin. Aus: "La Forteresse de Makiling", 1996.
© Dupuis-Francq-Van Hamme

Unten:
Largo Winch und Melanie Wagner alias Rifka Sharim. Motiv eines Siebdrucks von 1995.
© Francq-Van Hamme

Der erste Zyklus mit den Geschichten "**L´Heritier**" (dt.: "Der Erbe") und "**Le Groupe W**" (dt.: "Gruppe W") beschreibt den Eintritt des jungen Largo Winczlav als Erbe in den milliardenschweren Konzern "Gruppe W". Der Multimilliardär Nerio Winch hatte ihn bereits als Säugling adoptieren und zu seinem potentiellen Nachfolger erziehen und ausbilden lassen. Durch den unerwarteten, weil von einem seiner Direktoren kaltblütig geplanten und durchgeführten Tod Nerios beginnt für die Rechtsnachfolger der "Gruppe W" die fieberhafte Suche nach Largo, der sich trotz seiner verantwortungsvollen und durchgeplanten Zukunft lieber als Globetrotter und Tagelöhner

durchschlägt. Der hochgewachsene und sportliche Largo ist dann auch das genaue Gegenteil des milliardenschweren Geschäftsmannes, den man hinter den Textspalten des Wirtschaftsteils einer Zeitung vermutet. In dieser Gegensätzlichkeit liegt für Jean Van Hamme der Reiz seiner Titelfigur, und er beschränkt sich im Folgenden auf die stets vordergründige Diskrepanz zwischen Charakter und Position, ohne näher auf Beweggründe und Ursachen der Handlungen von Largo einzugehen.
Am Ende des zweiten Bandes ist dem Leser der Serie "Largo Winch" klar geworden, dass es sich um einen gradlinig erzählten Comic mit einer wohldosierten Portion an Überraschungen handelt, die der Szenarist zu verabreichen wünscht. Bekannte Elemente aus den "**James Bond**"-Filmen, wie etwa die Sekretärin Largos, Miss Pennywinkle, und des Action-Kinos eines **John Woo** lassen genau den Nervenkitzel aufkommen, den ein tausendfaches Publikum genießen will.
Für die Umsetzung der Szenarios von Jean Van Hamme hat Philippe Francq in der Regel bis zu sechs Monate Zeit; da der textliche Entwurf nach Aussagen von Francq "perfekt" ist, gibt es nur wenig Raum für eigene Interpretationen. Der Textversion wird von Van Hamme auch bereits eine grobe Einteilung der Seiten beigefügt: "Jean macht eine Skizze des Seitenaufbaus auf der Rückseite seines Manuskripts. Während er das Szenario schreibt, kann er sich sehr gut in den Zeichner hineindenken und legt bereits einen Grossteil der visuellen Elemente fest. Er hat ein so genanntes ´Comic-Auge´, ein seltenes Talent bei Schriftstellern" [4], ergänzt Francq die Beschreibung ihrer gemeinsamen Arbeit. Philippe Francq orientiert sich stilistisch stark an seinen Vorbildern

Vance und Hermann und strebt nach eigenen Aussagen eine Symbiose der Zeichenstile seiner Kollegen an, doch gelingt es ihm mit seinen statischen, dem Zweck des Erzählens untergeordneten Zeichnungen nicht, an deren künstlerischer Ausdruckskraft heranzureichen. Francqs Stärke liegt in der schnörkellosen Darstellung der Geschichte. Er scheut nicht davor zurück, sich in der detailverliebten Abbildung von Computern und Autos zu verlieren, und – in kommerzieller Hinsicht durchaus relevant – er liefert seine Arbeit pünktlich ab. Seine Hintergründe und Dekors wirken oftmals aus Werbekatalogen und Reisebroschüren abgezeichnet, während ihm in der Darstellung der Charaktere nur in vereinzelten Fällen ein Glücksgriff gelingt und er einen wirklichen "Typ" kreiert. Dem Erfolg von "Largo Winch" tut das keinen Abbruch; die Hauptsache der künstlerischen Arbeit Francqs ist, dass die handelnden Personen ausreichend typisiert sind und sich in den komplexeren Szenen unterscheiden lassen. Dazu dient auch die Kolorierung der Zeichnungen, für die zunächst ebenfalls Philippe Francq verantwortlich war. "Farbe ist die dritte Dimension meiner Arbeit", beschreibt der Belgier seine Tätigkeit. "Atmosphäre und Tiefe werden durch Farben erzeugt; in Schwarzweiß ist das noch nicht möglich. Farbe gibt dem Zeichner die Möglichkeit, ein Panel besser zu strukturieren und bestimmte Details hervorzuheben. Die Kolorierung erlaubt mir immer wieder auf ein Neues, eine Zeichnung, die ich glaubte zu kennen, für mich zu entdecken." [5] Francq nahm sich für die Kolorierung einer Seite von "Largo Winch" bis zu zwei Tagen Zeit; eine Freiheit, die der enorme Zeitdruck bei der pünktlichen Fertigstellung eines neuen Albums nicht immer erlaubte. Da ein professioneller Kolorist dieselbe Arbeit in einem Bruchteil der Zeit bewältigen konnte, gab Francq nach Fertigstellung des vierten Albums diese Arbeit an **Marie-Paule Alluard** ab. Sie arbeitet die Kolorierung nun nach den Angaben des Zeichners aus.

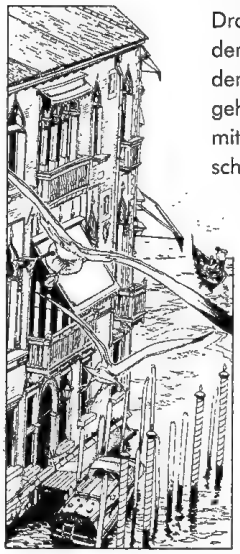
Einmal in das Winch-Imperium integriert, beginnt für Largo Winch im zweiten Geschichten-Zyklus mit den Alben "**O.P.A.**" (dt.: "Der Coup") und "**Business Blues**" (dt.: "Business Blues") der Ernst des Geschäftslebens. Das Finanzamt hält die Hand auf, Streitereien und Komplotte innerhalb der Firmenführung sorgen für Aufregung, und die Konsolidierung seiner Rechte als Nachfolger von Nerio Winch machen Largo zu einem begehrten Ziel internationaler Terroristen. Das 1992-93 entstandene dritte Album "O.P.A." zählt mit seinen Rückblenden, in denen die Jugend Largo Winchs bei seinen Zieheltern in der Schweiz erzählt wird, zu den bisher gelungensten Bänden der Serie. In diesem Album begegnet der Leser zum ersten Mal einer weiblichen Hauptfigur: Melanie Wagner alias Rifka Sharim. Als Agentin des israelischen Geheimdienstes Mossad versucht sie vergebens, die Aufmerksamkeit von Largo Winch auf sich zu lenken, um sich an dessen alten Studienkollegen Hakim al Neimi heranzumachen und ihn zu töten. Als die Operation auffliegt und Rifka Sharim selbst von einem Auftragskiller getötet wird, verspielte Van Hamme damit auch die Gelegenheit, diesen interessanten Frauencharakter langfristig in die Serie zu integrieren.

Als Largo Winch hinter die Kulissen seines verzweigten und mächtigen Imperiums blickt, deckt er in den Alben "**H**" und "**Dutch Connection**" die Verwicklung seiner Luftfahrtgesellschaft Winchair in die dubiosen Machenschaften einer Bande von Drogendealern auf. Um den Drahtziehern innerhalb seines Konzerns auf die Spur zu kommen, riskiert er nicht nur sein Leben, auch sein Ruf als

Unten:
Die Festung von Makiling - Ausgangspunkt der bislang abenteuerlichsten "Largo Winch"-Episode.
© Dupuis-Francq-Van Hamme

[4] und [5] Interview mit Benoit Houbart und Bertrand Panier, 1992.

unbescholtener Bürger erhält einen gehörigen Dämpfer, als die Drogenmafia ihm eine Falle stellt und er nun selbst als Kopf der Bande zur Verantwortung gezogen werden soll. In der folgenden Untersuchung des Falls, in dem Largo Winch ständig auf der Flucht vor der niederländischen Polizei und dem FBI ist, stellt sich einer der Winch-Präsidenten und Partner des Titelhelden als Drahtzieher der ganzen Verschwörung heraus. Bei der Größenordnung des kriminellen Deals, bei dem es um immerhin eine Milliarde US-Dollar geht, hat natürlich Largo Winch die besten Karten, mit Hilfe seines Vermögens sauber und unbescholten aus der Sache herauszukommen. Nicht ganz so glücklich trifft es einige Handlanger und kleine Ganoven, die bei den sensationsgierigen Verfolgungsjagden und Anschlägen ihr Leben lassen müssen. Jean Van Hamme reduziert seinen Plot einmal mehr auf die Binsenweisheit "Geld regiert die Welt".



Oben rechts: Umstrittene und für die Vorveröffentlichung in Le Figaro zensierte Szene aus "Voir Venise..." (1998). © Dupuis-Francq-Van Hamme

Unten: Skizze zur Seite 23 des Albums "...et mourir". © Francq-Van Hamme

Der Dschungel Birmas und eine unerreichbare Festung in den Bergen geben das Dekor des folgenden Zyklus ab. Die beiden Episoden "**La Forteresse de Makiling**" und "**L'Heure du Tigre**" waren erstmals nach einem Originalszenario von Jean Van Hamme entstanden, nachdem die sechs Romanvorlagen für die Comic-Adaption aufgebraucht worden waren. Der erste Teil dieser von allen "Largo Winch"-Episoden abenteuerlichsten Geschichte erinnert dabei am deutlichsten an ein Szenario von **Ian Fleming** zu "James Bond". Während sein Freund Simon Ovronnaz in Myanmar in ein politisches Komplott gerät und zu unrecht des Mordes an einem Polizisten angeklagt wird, vergnügt sich Largo Winch mit einer schönen Frau beim Skifahren in den Alpen. Einmal von der unglaublichen Anschuldigung gegen seinen Freund wissend, macht sich Largo Winch auch gleich auf, ihn aus den Fängen des machtgierigen General Mah Win zu befreien – und gerät prompt in die ihm zugedachte Falle. Äußerst brutal und gewissenlos erleben wir den Milliardär im Verlauf der Geschichte,

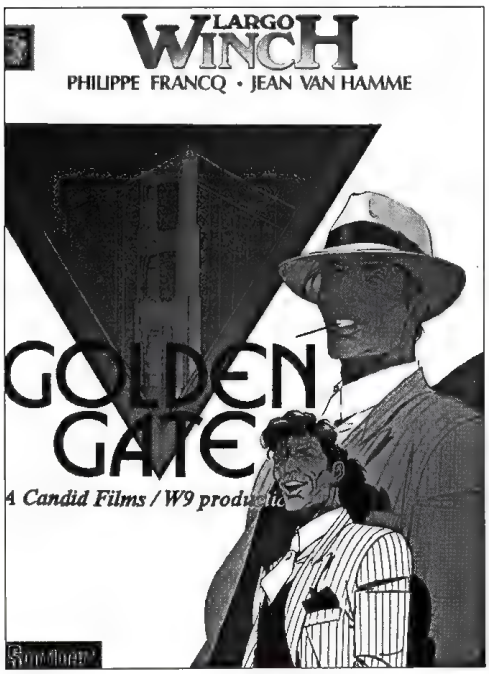
wie er seinen Reichtum und seine gesellschaftliche Stellung ausnutzt, um Ovronnaz am Ende des achten Bandes wieder in die Arme schließen zu können. Eine Begegnung mit buddhistischen Mönchen dient dabei nicht nur als exotische Staffage, hier wird auch gleich der Grundstein für eine zukünftige Episode von "Largo Winch" gelegt, als er sich die Hilfe der "Drei Augen des Bewachers von Tao" erkauft. Die abenteuerliche Handlung und das exotische Dekor lassen den Leser fast vergessen, dass "Largo Winch" eigentlich ein *High Society-Thriller* sein soll.

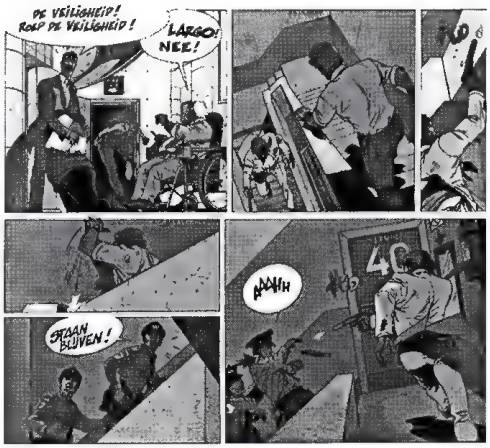
Venedig ist nicht nur pittoresker Schauplatz einer Reihe von brutalen Morden, sondern auch Hintergrund einer politischen Intrige, in die der hoch angesehene Doge Francesco Leridan ebenso verwickelt ist wie der ehemalige Winch-Präsident Cotton, der in den Alben "**Voir Venise...**" und "**...et mourir**" alles daran setzt, dem jungen Milliardär seine mächtige Position und das Leben zu rauben. Largo Winch, zwischen den beiden Frauen Charity und Domenica hin- und hergerissen, sollte sich eigentlich nur um die Besorgung von Erdölkonzessionen kümmern. Doch schon bald wird ihm klar, dass ihm jemand nach dem Leben trachtet und sowohl die beiden Frauen als auch die Familie des Dogen in die Geschichte verwickelt sind. In der italienischen Lagunenstadt kommt es zum spektakulären Showdown – natürlich während eines Maskenballs – , und Largo Winch kann sich erneut eines lästigen Nebenbuhlers entledigen. Für einiges Medieninteresse sorgte bei Vorveröffentlichung der Geschichte "Voir Venise..." in der französischen Tageszeitung *"Le Figaro"* übrigens die Forderung der Redaktion nach Zensur einer Szene, in der die beiden Freundinnen Charity und Domenica sehr

intim miteinander wurden. Van Hamme und Francq kamen der Forderung nur zu gerne nach, denn immerhin bot *"Le Figaro"* seinen Lesern auch das unzensierte und damit komplette Album zum Kauf an – und setzte auf diese Weise noch einmal 350.000 Exemplare ab!

Das bislang neueste Album der "Largo Winch"-Reihe ist wieder der erste Band eines Zweiteilers, der in der Welt des Fernsehens spielt. In "**Golden Gate**" ist Largos Freund Simon Ovronnaz der Hauptdarsteller einer gleichnamigen Fernsehserie vor dem Hintergrund der Prohibition im Amerika der dreißiger Jahre. Da die schauspielerische Leistung Ovronnaz offensichtlich mehr als mangelhaft ist, beginnt sich sein Produzent Largo Winch zu fragen, was hinter dieser ruinösen Fernsehproduktion wirklich steckt. Er kommt dem dubiosen Don Candido auf die Schliche, der einen Großteil der enormen Kosten von "Golden Gate" finanziert und sein Einkommen mit einer Reihe von illegalen Geschäften zu bestreiten scheint. Largo Winch deckt schließlich auf, dass Don Candido auch an der Produktion von Pornofilmen und so genannten Snuff-Videos beteiligt ist, in denen Frauen vergewaltigt und vor laufender Kamera ermordet werden. Mit dieser, wenn auch nur in den Dialogen erwähnten Darstellung von Gewalt und Kriminalität hat Jean Van Hamme einen neuen sensationsheischenden Höhepunkt in seiner Serie erreicht. Es bleibt abzuwarten, wie er die Geschichte in dem für November 2001 geplanten Album zu Ende bringt.

Es gibt eine interessante Übereinstimmung dieser Geschichte mit der Realität: Im Jahr 2001 startete die europaweite Ausstrahlung einer **TV-Serie**, der die bisher erschienenen Comic-Abenteuer von "Largo Winch" zugrundeliegen. Der 90minütige





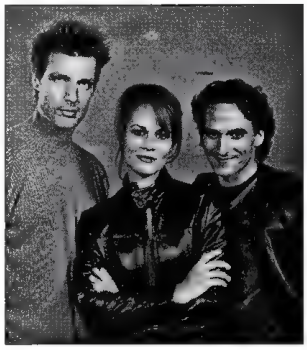
Oben:
Probleme in 'seinem' Revier löst Largo Winch gern auf eigene Faust. Hier bei der Verfolgung eines Auftragskillers in dem Album "Voir Venise..." (1998).
© Dupuis-Francq-Van Hamme

Unten links:
Cover des elften "Largo Winch"-Bandes (2000).
© Dupuis-Francq-Van Hamme

Unten rechts:
Die Hauptdarsteller der "Largo Winch"-TV-Serie.
© Dupuis-Francq-Van Hamme

Pilotfilm und die 26 knapp 50minütigen Folgen wurden mit 200 Millionen belgischen Francs vom Dupuis Verlag finanziert, die übrigen Kosten von knapp 35 Millionen US-Dollar brachte ein europäisch-amerikanischer Verbund von privaten Fernsehanstalten auf. In Deutschland ist die Fernsehserie bei Pro7 zu sehen.

Der deutschen Ausgabe von "Largo Winch" war bisher keineswegs derselbe Erfolg gegönnt wie der französischsprachigen Originalausgabe. Nach einem viel versprechenden Auftakt wurde die Albumreihe in der **Ehapa Comic Collection** nach nur vier Ausgaben wegen unzureichender Verkäufe wieder eingestellt. Lizenzgeber Dupuis konnte der Nachricht über niedrige Absatzzahlen von ihrem deutschen Partner offensichtlich nicht so recht Glauben schenken, und der Ehapa Verlag wurde nur nach Einhaltung eines obskuren Deals aus dem Lizenzvertrag entlassen: die bereits in Auftrag gegebene Übersetzung und das Lettering für die Alben "H" und "Dutch Connection" wurden unentgeltlich dem Dupuis Verlag zur Verfügung gestellt, dafür verzichteten die Belgier auf die Erfüllung des Vertrages. Nachdem eine deutschsprachige Ausgabe von "Largo Winch" auch durch den Dupuis Verlag nicht realisiert werden konnte, stellte man die fertig gestellte deutsche Übersetzung einer belgischen Buchhandlung nahe der deutschen Grenze zur Verfügung, die daraus eine bibliophile Ausgabe im Großformat in einer kleinen Auflage für ihre deutschsprachigen Kunden herstellte. Der Dupuis Verlag hat indes immer noch das Dollarzeichen in den Augen, wenn es um "Largo Winch" geht. Bis heute konnte keine fortführende Ausgabe der Geschichten bei einem der in Frage kommenden Verlage untergebracht werden. Die Forderungen der Belgier seien einfach zu hoch, erfährt man aus den Redaktionen. Mit einer Auflage von 'nur' 10.000 Exemplaren pro Band gibt man sich, gerade bei einer Serie aus dem Milieu des Geldadels, scheinbar nicht zufrieden. R



Hopfen und Malz

F. Vallès

Von Stefan Semel

Bei seinen Serien beweist Jean Van Hamme beachtliches Durchhaltevermögen. Das zeigt auch "Hopfen und Malz", wo er und der Zeichner Francis Vallès auf insgesamt 368 Seiten die Geschichte der Familie Steenfort und ihrer Brauerei und damit auch die Geschichte des Bieres erzählen. Im Vergleich zu Van Hammes übrigen Serien nimmt "Hopfen und Malz" allerdings eine Sonderstellung ein. Überwiegt in der Regel das fiktionale, auf Abenteuer und Spannung ausgelegte Element, haben wir es hier mit einem historisierenden Comic zu tun: Vergangene Zeiten sollen glaubhaft dargestellt werden und die Geschichte wird als Deutung der Vergangenheit zu einem konstitutiven Handlungselement. Hinzu kommt, dass "Hopfen und Malz" selbst für den franko-belgischen Raum, wo die Geschichtserzählung in Comic-Form eine reichhaltige Tradition hat, außergewöhnlich ambitioniert ist, denn die erzählte Zeit erstreckt sich über nahezu 150 Jahre und eröffnet damit einen thematischen Längsschnitt. Wie bewegt sich Van Hamme auf dem für ihn ungewohnten Terrain?

Oben:
Aus einem im Internet veröffentlichten 'Skizzenbuch'.
© Editions Glènat

Rechts:
Eine von zahlreichen fiktiven Werbemotiven der Biermarke Steenfort, die Vallès für die Serie entwarf.
© Editions Glènat

Bier

Das Thema ist klug gewählt, denn Bier stößt in Ländern wie Frankreich, Belgien oder Deutschland natürlich auf großes Interesse und ist auch kulturgeschichtlich ergiebig – bereits im alten Ägypten zählte das kalorienreiche Bier zu den Grundnahrungsmitteln. Brauen war lange Zeit eine Familien- und damit Frauenangelegenheit. Erst als Beruf wurde es zur Männersache. Wie viele andere Genuss- und Lebensmittel verdankt auch das Bier den Klöstern entscheidende Verbesserungen.

Die Handlung setzt zur Zeit der Industrialisierung in der Mitte des 19. Jahrhunderts ein, als man mit der Entdeckung des Gärprozesses herauszufinden begann, wie Bier entsteht. Der technische Fortschritt revolutionierte das Brauverfahren: Die Pasteurisierung sicherte eine gleichbleibende Qualität und die Möglichkeit dauerhafter zuverläs-

ABER FÜR GUTES BIER BRAUCHT MAN GUTE GERSTE, GUTES WASSER, GUTEN HOPFEN...UND VOR ALLEM GUTE HEFE!
EINE HEFE WIE DIESE HIER BEKOMMST DU NICHT BEIM BÄCKER. DIE MÖNCHE DIESER ABTEI HABEN SIE ÜBER JAHRHUNDERTE HINWEG KULTIVIERT, DURCH JAHRELANGE ARBEIT UND GEDULD.

Links:
Den Klöstern verdanken wir zahlreiche Errungenschaften: Charles Steenfort wird in die Geheimnisse der Braukunst eingeweiht.
© Editions Glènat

siger Kühlung erweiterte das Sortiment. Bier sorgte nicht nur für Erfrischung, sondern auch für Zündstoff: "Wollen uns die Deutschen erst durch das Bier erobern, bevor sie es endgültig mit den Waffen tun?" schrieb ein Journalist am 27. April 1867 in *Le Parisien*, als das untergärige bayerische Bier, das weniger süß war und kälter getrunken wurde, sich durchzusetzen begann. Dem Bierkrieg folgten bekanntlich echte Waffengänge. Die Rationierung während der Kriegszeiten machte das Bier zum Genussmittel. Heute bestimmen wenige Großkonzerne und eine abnehmende Zahl kleiner Hausbrauereien die ehemals vielfältige Brauerei-Landschaft.

Familienchronik

Die Geschichte der Familie Steenfort wird in sieben Bänden erzählt. Wichtige Familienmitglieder und ereignisreiche Jahre geben den jeweiligen Alben ihren Titel und unterstreichen den chronologischen Charakter der Serie. Der achte und letzte Band der Reihe blickt zurück und beleuchtet manche Nebenstränge der Handlung näher.

Die Geschichte beginnt im Jahre 1854. Charles Steenfort hat als Novize seine Leidenschaft für das Brauen von Bier entdeckt. Nun kehrt er nach Dorp, ein Dorf im belgischen Brabant, zurück. Mit der Hilfe seines Freundes Franz Texel gelingt es ihm, eine kleine Brauerei aufzubauen. De Ruiter, der mächtigste Mann im Dorf, besitzt ebenfalls eine Brauerei und bekämpft Charles zunächst, bietet ihm dann aber die Leitung seines Betriebes und die Hand seiner Tochter an. Mit Charles an der Spitze floriert das Unternehmen, aber als er wichtige Ideen nicht durchsetzen kann, geht er. Margrit, die Frau seines Neffen Noel, kommt mit ihm und gemeinsam erwecken sie die alte Brauerei wieder zum Leben.
Nach Charles Tod führt Margrit die Brauerei Steenfort. Der erste Weltkrieg und die Besetzung erweisen sich für die belgische Wirtschaft als Schicksalsschlag, doch es gelingt Margrit, den Betrieb zu retten. Ihr Sohn Adrien Steenfort wandelt die Brauerei nach dem Krieg in eine erfolgreich expandierende GmbH um. Es ist die Zeit der wirtschaftlichen und politischen Krisen. 1933 lässt sich Adrien kurzzeitig vor den Karren einer nationalistischen Partei spannen, führt sein Unternehmen insgesamt aber mit weißer Weste durch die Wirren des Zweiten Weltkrieges.
In der Zeit des Wiederaufbaus wird die Steenfort-Brauerei eine Aktiengesellschaft. Es droht neue Gefahr: Die Texel-Brauerei, gegründet vom Sohn des ursprünglichen Partners Franz Texel, will die Mehrheit übernehmen. Julienne, die jüngste Tochter Adriens, erweist sich als echte Steenfort: Sie heiratet Michael Fenton, den Erben einer großen britischen Brauerei, und rettet damit die Firma. Unter der Führung von Julienne Steenfort wird aus der Brauerei endgültig ein moderner Großkonzern. Der Kampf zwischen Steenfort und Texel findet ein Ende, als sich die schnell wieder geschiedene Julienne und Jay Texel verlieben. 1997 übernimmt Juliennes Sohn Francois als letzter legitimer Erbe der Familien Steenfort und Texel die Führung des Konzerns, nachdem er einige Jahre unschuldig im Gefängnis saß. Der Kreis schließt sich, als er nach Dorp zurückkehrt, um seine Familiengeschichte zu verfilmen.

Dokumentation

Schon diese äußerst knappe Zusammenfassung zeigt, dass der Leser sich im Laufe der Handlung

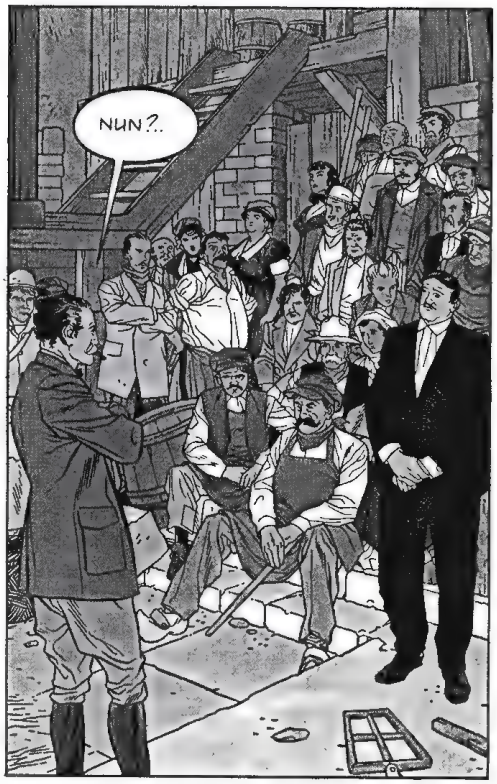
Oben:
Die Härten des Arbeiteralltages zur Zeit der Industrialisierung.
© Editions Glènat

Links:
Authentizitätsbeteuerung: Werbung für Steenfort-Bier.
© Editions Glènat

durch ein verwirrendes Geflecht familiärer und wirtschaftlicher Verwicklungen zu kämpfen hat. Dennoch bleibt genug Raum für eine historisch stimmige Darstellung.

Zum einen berichtet ein einleitender, von der eigentlichen Handlung getrennter Text in jedem Band über die wichtigsten Ereignisse der Zeit. Diese Auflistung von Zahlen nach Manier eines Schulbuches ist wenig attraktiv, aber der Leser schwebt fortan nicht im historisch luftleeren Raum.

Zum anderen verbindet Van Hamme die Geschichte der Familie Steenfort mit der allgemeinen Geschichte und versucht so, die Vergangenheit mit Leben zu füllen. Indem er das Schicksal der einzelnen Figuren mit den Ereignissen ihrer Zeit verwebt, sollen sie – und damit der Leser – vom Beobachter zum Teilnehmer historischer Prozesse werden. Ein gutes Beispiel ist Margrit, die eine der Schlüsselrollen in der Erzählung einnimmt. Mit ihr lernen wir die schwierige Rolle der "Boche", der Deutschen in Frankreich und Belgien, kennen. Zunächst als willensstarke Frau bewundert und geliebt, gerät sie in der Zeit des ersten Weltkrieges zwischen die Fronten und muss sich als Kollaborateurin sowohl von den deutschen Besatzern als auch von Widerstandskämpfern demütigen lassen. Weitere Familienmitglieder führen dem Leser die Härten des Arbeiteralltages,



Arbeiterbewegung: Die Belegschaft der Brauerei streikt für bessere Arbeitsbedingungen. © Editions Glènat

den Schrecken des Krieges oder die Gefahr des übersteigerten Nationalismus vor Augen.

Van Hamme setzt Schwerpunkte, aber er berücksichtigt die wichtigsten Stationen der europäischen Geschichte. Wie ernst er es mit der Darstellung von Geschichte meint, zeigen die sorgfältig recherchierten Zahlen und Fakten. Er betreibt einigen Aufwand, um dem Comic einen dokumentarischen Charakter zu verleihen: Immer wieder wird durch alte Fotografien, Tagebücher oder Familienrezepte Bezug auf die Vergangenheit genommen, Werbung für Texel oder De Ruiter betont die Authentizität der Handlung. Den Höhepunkt seiner Bemühung um Glaubwürdigkeit erreicht Van Hamme im letzten Band. Hier erzählt er von seiner Begegnung mit Francoise Steenfort und präsentiert neue, bisher unveröffentlichte "Quellen" aus dem Leben der Familie. Damit schlüpft er endgültig in die Rolle eines Chronisten angeblich realer Ereignisse. Der Zeichner Francis Vallès unterstreicht mit seinen naturalistischen Zeichnungen und der zurückhaltend-realistischen Farbgebung den Anspruch einer ernsthaften Geschichtsdarstellung. Als moderner 'Historienmaler' rekonstruiert er von der Mode bis zur Architektur die jeweilige Zeit sehr sorgfältig. Sein höchst traditioneller Zeichenstil folgt sowohl bei der Anordnung als auch im Format der einzelnen Bilder den Konventionen artverwandter Comics. Auf Effekthascherei wird in der Regel verzichtet; nur in Ausnahmefällen werden dramatische Ereignisse durch besondere Blickwinkel verstärkt.

Fallstricke

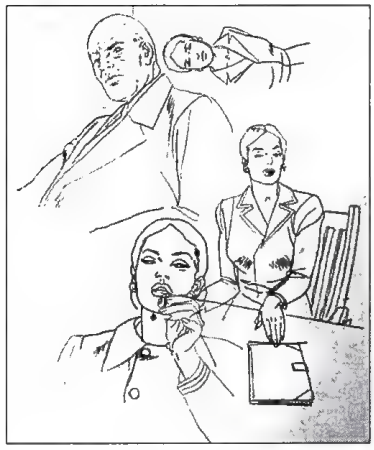
Jean Van Hamme und Francis Vallès haben sich offensichtlich eine Menge Mühe gegeben. Dennoch können zwei Kernfragen, die an jeden historisierenden Comic zu stellen sind, nicht zufriedenstellend beantwortet werden: Gelingt die Identifikation mit den Figuren? Welches Bild von Geschichte wird vermittelt?

Emotionen von der Anteilnahme bis zum Nach- und Miterleben bieten einen wichtigen, wenn auch nicht ungefährlichen Zugang zu unserer Geschichte. Gerade die Gattung Comic birgt hier ein großes Potential. Anteilnahme setzt aber Identifikation voraus, und diese will bei "Hopfen und Malz" nicht recht gelingen. Der Familie Steenfort merkt man zu sehr an, dass sie am Reißbrett entworfen wurde. Van Hamme versammelt Darsteller, die wie Archetypen ihrer Zeit daherkommen: Der allmächtige Firmenpatriarch, der über seine Arbeiterinnen auch sexuell verfügt; die Hure mit Herz, zwischen eiskalter Berechnung und Leidenschaft angelehnt an Marlene Dietrich; die moderne Geschäftsfrau mit einem emotionale Defizit; der zu unrecht Verdächtigte... Derlei Stereotypen lassen wenig Empathie aufkommen. Ärgerlich sind Entgleisungen wie die des sadistischen deutschen Offiziers, der dem Topos des Nazi-Schergen entspricht, aber im ersten Weltkrieg angesiedelt ist. Und während den männlichen Protagonisten eine ganze Palette von Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung steht, bleibt den Frauen bei aller Zielgerichtetheit am Ende doch nur der Einsatz ihres Körpers – auf die

DAS REZEPT HABE ICH IM TAGEBUCH MEINER URGROSSMUTTER GELESEN. MEIN UR-URGROSSVATER, CHARLES STEENFORT, HAT ES MITTE DES LETZTEN JAHRHUNDERTS ZUSAMMEN MIT FRANZ TEXEL ERFUNDEN. EINE WÜRZE AUS BROMBEEREN, PFEFFER UND KORIANDER.

Spitze getrieben mit der mehrfach getätigten Aufforderung: "Mach mir ein Kind!" So entstehen Dialoge, die wie manche übertriebenen inhaltlichen Wendungen direkt dem Drehbuch einer Seifenoper entsprungen zu sein scheinen.

Vordergründig bemüht sich Van Hamme, ein differenziertes Bild von Geschichte zu zeichnen: Nicht alle deutschen Soldaten sind schlecht, man hat Verständnis für die Nöte des kleinen Mannes, Frauen dürfen auch mitbestimmen, usw. Dennoch wird die Handlung letztlich aus der Sicht der Herrschenden geschildert und die Geschichte als das Werk weniger tatkräftiger Männer und Frauen dargestellt. Das dynastische Denken, das sich bei den Steenforts bis in die Gegenwart zieht, ergänzt dieses angestaubte Geschichtsbild: Blut ist dicker als Wasser, und wenn die Familienräson es erfordert, wird die Macht durch Hochzeit gesichert. Van Hammes Erfolgsgeheimnis liegt darin, komplizierte Handlungsstränge mit trivialen Mustern und bekannten Stereotypen durchschaubar zu machen. Das ist bei seinen rein fiktionalen Geschichten unproblematisch, bei "Hopfen und Malz" aber steht es sowohl dem Lesegenuss als auch der historischen Aufklärung im Wege. So bleibt der zwiespältige Eindruck eines Comics für Stammtisch-Historiker, solide zwar, aber auch sehr traditionell und etwas altmodisch, insgesamt eher eine Männersache. Wie Bier eben. R



Vorige Seite oben links: Instrumentalisiert - Adrien Steenfort als Zugpferd der nationalistischen PAN-Partei. © Editions Glènat

Vorige Seite unten links: Ärgerliche Stereotypen - Ein Nazi-Scherge hat sich in den Ersten Weltkrieg verirrt. © Editions Glènat

Links: Wirtschaftskrimi - Adrien Steenfort kämpft um die Mehrheit seiner Firma. © Editions Glènat

Unten links: Der Kreis schliesst sich: François Steenfort braut nach einem alten Familienrezept. © Editions Glènat

Unten rechts: Aus einem im Internet veröffentlichten 'Skizzenbuch'. © Editions Glènat

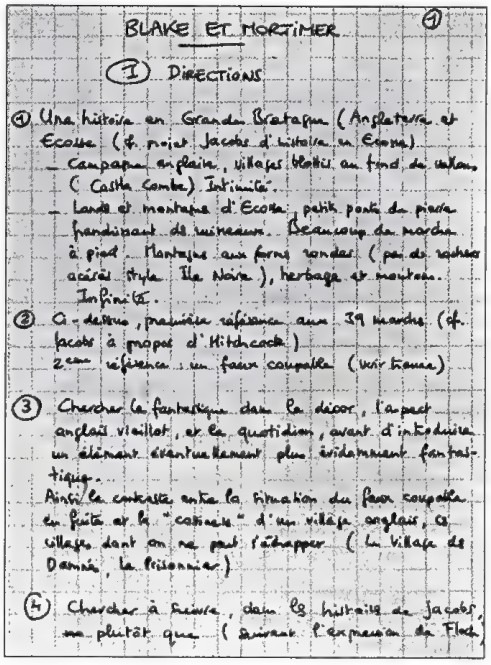
DOSSIER

BLAKE ET MORTIMER
Ted Benoit

Von Michael Hein

Die Rückkehr von Blake & Mortimer

Am 29. Januar 1993 trafen sich in Angoulême die Verlagsgewaltigen von **Dargaud** mit zwei namhaften Comicautoren: **Jean Van Hamme** und **Ted Benoit**. Der Zweck dieses Treffens war nur wenigen bekannt: Es galt, für einen der ganz Großen des Comics "Nachfolger" zu finden. Im Oktober des Vorjahres hatte Dargaud die *Editions Blake & Mortimer* übernommen, jenen Verlag, der zehn Jahre zuvor gegründet worden war, um dem Lebenswerk **Edgar P. Jacobs**' (1904-1987) auch im vierten Jahrzehnt nach Erscheinen von "Le Secret de l'Espadon" (1946, dt.: "Der Kampf um die Welt"), dem 1. Band der Serie um den Geheimdienstoffizier im Dienste Seiner Majestät, Francis Blake, und seinen kongenialen Partner, Professor Mortimer, die einem "Klassiker" gebührende Aufmerksamkeit neuer Leser zu sichern. Denn Jacobs war damals mit der Vermarktung seiner Werke durch den TINTIN-Hausverlag Lombard nicht zufrieden. Die vermeintlich "unzeitgemäße Serie" wurde kaum mehr beworben und eine Werkausgabe gar nicht erst geplant. Als nach 1981 die Rechte an den einzelnen Alben Zug um Zug an den Autor zurückfielen, ging Jacobs bereitwillig auf das Angebot ein, im Rahmen der *Editions Blake & Mortimer* und in künstlerischer Verantwortung des Studio Jacobs in Brüssel die Bände neu aufzulegen, in größerem Format und vor allem in originalgetreuer Kolorierung. Der kommerzielle Erfolg der Neuausgaben war enorm und trug dazu bei, den ein wenig in Vergessenheit geratenen Altmeister in seinen letzten Lebensjahren wieder ins Blickfeld des Publikums zu rücken.


BLAKE ET MORTIMER ①

① DIRECTIONS

① Une histoire en Grande Bretagne (Angleterre et Ecosse (cf. projet Jacobs d'histoire en Ecosse)
– Campagne anglaise, villages typiques au fond de vallons (Castle Combe) Intimité.
– Lande et montagne d'Ecosse, petits ponts de pierre franchissant de ruisseaux. Beaucoup de marches à pied. Montagnes aux formes rondes (pas de rochers acérés style Ile Noire), herbages et moutons. Infinité.

② A-dessus, première référence aux 39 marches (cf. Jacobs à propos d'Hitchcock)
2ème référence : un faux complet (voir bonus)

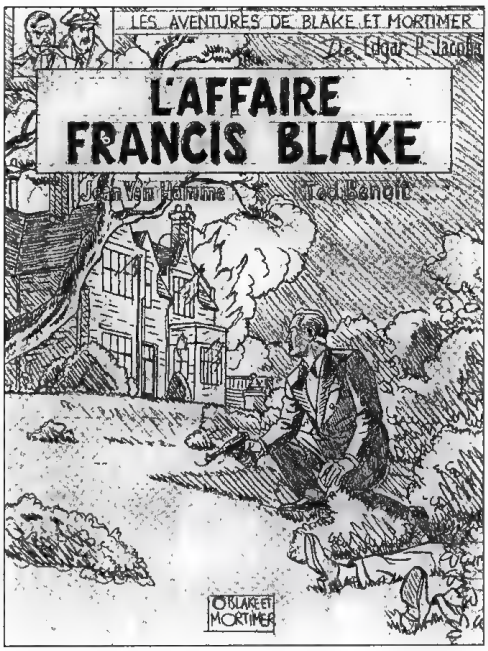
③ Chercher le fantastique dans le décor, l'aspect anglais vieillot, et le quotidien, avant d'introduire un élément éventuellement plus ouvertement fantastique.
Ainsi la contrainte entre la fixation du faux complet en forêt et le "cottage" d'un village anglais, ce village dont on ne peut s'échapper (le village de Danse, le Prisonnier)

④ Chercher à suivre, dans l'histoire de Jacobs, ou plutôt que (suivant l'expression de Flock

Rechts: Erster Entwurf von Jean Van Hamme für die "Blake & Mortimer"-Geschichte "L'affaire Francis Blake" mit dem Hinweis auf Hitchcocks "The 39 Steps". © Van Hamme

Unten: Coverentwurf für "L'affaire Francis Blake", 1996. © Benoit-Dargaud

1990 erschien mit "Mortimer contre Mortimer" als Fortsetzung zu "Les 3 formules du professeur Sato" (1971, der letzte von Jacobs fertiggestellte Band der Serie) erstmals ein Album, das nicht aus Jacobs' Feder stammte. Ausgeführt hatte es Bob de Moor, sein Kollege bei TINTIN und langjähriger Mitarbeiter Hergés. Obwohl er auf viele zeichnerische Vorarbeiten und ein von Jacobs verfaßtes Szenario zurückgreifen konnte, gelang es ihm nicht, dessen Stil nachzuahmen (wenn er dies beabsichtigt hatte). Die Reaktionen der Kritik waren geteilt, der Verkaufserfolg nach kurzem eher mäßig. Eine weitere Fortsetzung der Serie durch Bob de Moor erschien ausgeschlossen, die *Editions Blake & Mortimer* standen zum Verkauf. Die Verhandlungen konzentrierten sich bald auf drei "Große" der Branche: Dupuis, Dargaud und die Humanoïdes Associés. Allen gemeinsam war das Interesse an einer Fortsetzung der Serie (die Jacobs testamentarisch nicht ausgeschlossen hatte), allerdings unter anderen Vorzeichen als im Fall "Mortimer contre Mortimer". Gesucht wurde ein Autorenteam für neue Episoden, das in der



Links:
Coverentwurf für "L'affaire Francis Blake", 1996.
© Benoit-Dargaud

Mitte:
Postkarte von Castle Combe und die entsprechende Szene im Album auf Seite 27.
© Benoit-Dargaud

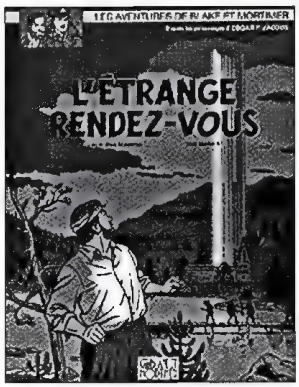
Unten:
Da "L'affaire Francis Blake" in den fünfziger Jahren spielt, konnte Ted Benoit seine Vorliebe für alte Autos ausleben.
© Benoit-Dargaud

Lage sein würde, sich dem Stil, der "Blake & Mortimer" zu einer unverwechselbaren Mischung aus Krimi, Agententhriller und Schiencefiction machte, anzupassen, aber dadurch nicht einzwängen zu lassen. Schließlich erhielt Dargaud im Oktober 1992 den Zuschlag, und so war das Treffen in Angoûleme von langer Hand geplant, und Van Hamme wie auch Benoit (die sich bei dieser Gelegenheit zum ersten Mal persönlich kennenlernten) erschienen gründlich vorbereitet. Beide hatten (unabhängig voneinander) die Alben der Serie, die ihnen seit Kindertagen vertraut waren, aufmerksam noch einmal gelesen und dabei Plots und Erzählstrukturen, Stimmungen und Figurengestaltung auf die für "Blake & Mortimer" typischen Elemente analysiert. Beiden schienen der Schauplatz Großbritannien, das Zeitkolorit der fünfziger Jahre und die Grundstimmung des Agententhrillers die Schlüsselelemente für eine erfolgreiche Wiederaufnahme der Serie. Und mit dem 1935 von Alfred Hitchcock verfilmten Roman "**The 39 Steps**" von John Buchan hatte Van Hamme auch schon die Vorlage parat, an die er das Plot der neuen Episode anlehnen wollte: Ein Mann wird von Polizei und Geheimdiensten quer durch England und bis nach Schottland gejagt, während er gleichzeitig versucht, den ihm von feindlichen Spionen in die Schuhe geschobenen Mord an einer Frau selbst aufzuklären und damit seine

Unschuld zu beweisen. Van Hammes Idee war nun, Francis Blake in die Rolle des zu Unrecht Gejagten schlüpfen zu lassen, wobei die Existenz seines unerschütterlichen Freundes Mortimer ein neues Spannungselement ermöglichte, denn ihm als zweiter Hauptfigur wurde die Aufklärung der eigentlichen Intrige (an höchster Stelle des britischen Geheimdienstes gibt es einen "Maulwurf") zugeordnet, so daß die Leser länger als sonst möglich über die Frage im unklaren bleiben, ob Blake der "Maulwurf" ist.

Es zeigte sich, daß damit der geeignete Ausgangspunkt für eine Zusammenarbeit gefunden war. Während Van Hamme und Benoit sich an die Arbeit machten (die immerhin bis zum Sommer 1996 dauerte), unternahmen die Programmverantwortlichen bei Dargaud alles Erdenkliche, um der "Rückkehr von Blake und Mortimer" gebührende Publizität zu sichern. So erschien in der französischen Tageszeitung LIBÉRATION pünktlich zur Veröffentlichung von "**L'affaire Francis Blake**" im Herbst 1996 ein partieller Vorabdruck einschließlich einer Illustration auf der Titelseite

der Zeitung, wenig später dann ein üppig ausgestatteter Dokumentarband, der die Geschichte der "Wiederbelebung" dieses Klassikers in Interviews mit den beiden Autoren, Entwürfen und Studien zur Darstellung ihrer Arbeitsweise usw. aufbereitet ("Blake et Mortimer. Histoire d'un retour", 1997).



Unverkennbar natürlich der kommerzielle Nutzen solcher "Begleitumstände", aber eben auch ein Beleg für die größere Sorgfalt, mit der in diesem Fall das sonst oft ausschließlich von Verwertungsinteressen geprägte Fortsetzen oder Wiederauflebenlassen von Comicserien betrieben wurde. Gerade haben Van Hamme und Benoit die Arbeit an einer weiteren Episode abgeschlossen, und wenn sie ihre auf Stimmigkeit der Details und Klarheit des Plots bis hin zur Nachahmung der "epischen" Dialoge und des etwas verschrobenen Humors konzentrierte Arbeitsweise beibehalten, darf man sich von dem für September 2001 angekündigten Album "**L'étrange rendez-vous**" einiges versprechen. ®

BLUTHOCHZEIT

Hermann

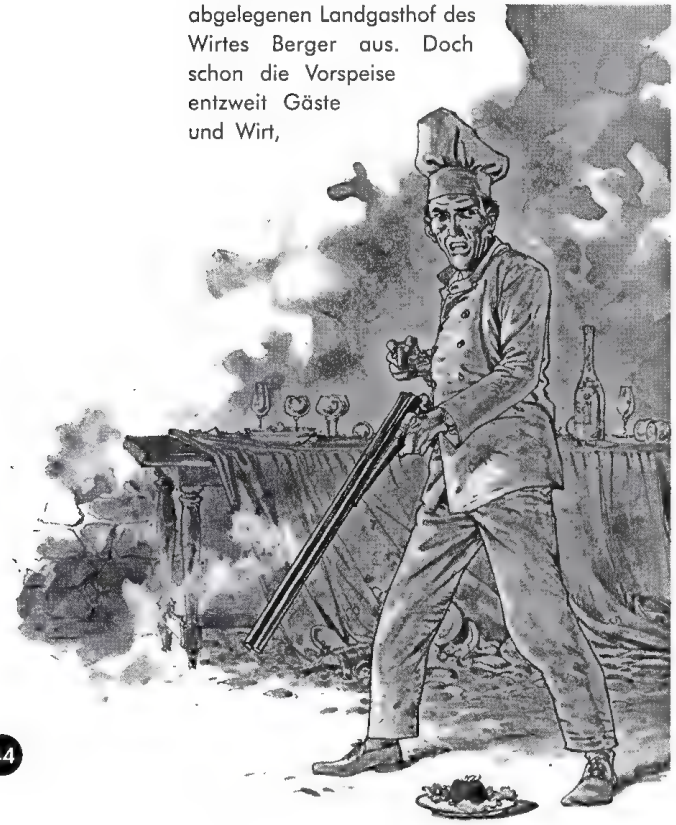
Von Stefan Semel

Mit dem Album "Bluthochzeit" haben Jean Van Hamme und Hermann endlich zueinander gefunden. Diese Zusammenarbeit war überfällig, trifft doch ein äußerst populärer Autor spannungsreicher Szenarien in der Nachfolge von Greg auf den kraftvollsten und komplettesten Zeichner klassischer Abenteuergeschichten. Beide haben zudem schon in der Filmbranche gearbeitet und setzen auch im Comic gerne auf filmische Mittel: Hermann durch seine Kamerafahrten und Schnitte simulierende Bildsprache, Van Hamme durch den Handlungsaufbau und die Charakterisierung der Figuren. Wenn Hermann jünger wäre oder weniger an seine Fähigkeiten als Autor glauben würde, könnte man sich eine längere Zusammenarbeit gut vorstellen. Genug Gründe also, etwas Besonderes zu erwarten.

BRINGEN SIE EINE ANDERE VORSPEISE, JA ODER NEIN?
SICHER NICHT WEGEN IHREN SCHÖNEN AUGEN. DIE KRABBENTOMATEN SIND AUSGEZEICHNET!

Rechts: Noch nicht blutig, aber auch nicht mehr friedlich: Koch und Brautvater diskutieren die Qualität der Vorspeise. © Strip Art Features

Der Titel, eine Anleihe bei dem spanischen Dramatiker **Frederico Garcia Lorca**, deutet bereits einen unglücklichen Verlauf der Feier an. Zunächst knallen nur die Champagnerkorken: Der Großbauer Maillard richtet die Hochzeit seines jüngsten Sohnes in dem abgelegenen Landgasthof des Wirtes Berger aus. Doch schon die Vorspeise entzweit Gäste und Wirt, worauf Maillard und seine Familie das Lokal verlassen – natürlich ohne zu bezahlen. Berger nimmt daraufhin die Braut und Maillards Frau als Geiseln. Die Hochzeitsgesellschaft quartiert sich in einem unbewohnten Haus in der Nähe ein, um die Geiseln zu befreien. Damit wird eine Spirale der Gewalt in Gang gesetzt, an deren Ende es Tote gibt und der Gasthof niederbrennt.



Unten: Illustration zur Vorzugsausgabe von "Bluthochzeit". © Strip Art Features

Warum diese Eskalation? Der Wirt Berger erklärt es einem Gast: "Wenn ich kneife, bin ich der Trottel der Region. Die Leute hier akzeptieren mich ohnehin kaum." Sein Kontrahent Maillard verachtet Schwächlinge. Der Großbauer regiert Hof und Familie nach alter Gutsherrenart. Wir blicken auf eine archaische Gesellschaftsstruktur, in der Männer nach einem tradierten Kodex über Familie und Besitz wachen und der Stärkere sich durchsetzt. Konflikte werden automatisch zu einer Frage der Ehre und können nur mit Gewalt gelöst werden. Klassische Kopfarbeiter wie Philosophieprofessoren, Studenten oder ein Beamter von der Sozialversicherung – geradezu die Inkarnation des feigen, servilen Duckmäusers – sind in so einer Welt höchstens geduldet.

Beinahe überflüssig zu sagen, dass Hermann die Handlung in beeindruckende Bilder umsetzt. Routiniert spielt er seine Stärken aus und kombiniert verschiedenste Formate und Einstellungen zu

Links:
Der Streit eskaliert: Klassische Unterbrechung der Kommunikation, bekannt aus zahllosen Western.
© Strip Art Features

Unten:
Illustration aus dem Skizzenteil der Vorzugsausgabe von "Bluthochzeit".
© Strip Art Features

einer eleganten Bildergeschichte. Die Direktkolorierung ermöglicht ihm nicht nur ein schnelleres Arbeiten, sondern gibt seinem Werk einen sehr malerischen Charakter. Man muß sich allerdings Zeit nehmen, denn die einzelnen Bilder werden autonomer und ordnen sich nicht mehr so leicht dem Erzählfluß unter.

Der Inhalt mit seinem vorhersehbaren Verlauf und den stereotypen Figuren kann die hohen Erwartungen allerdings nicht erfüllen – von spannender Unterhaltung keine Spur. Dazu kommt, dass bei "Bluthochzeit" ein eigentlich sehr interessantes Thema verschenkt wird: Wie entstehen Aggression und Gewalt? Wir wissen heute, dass viele Faktoren eine Rolle spielen, beispielsweise die Erziehung oder das soziale Umfeld. Aggressives Verhalten wird zu großen Teilen gelernt, sei es durch Vorbilder oder durch Erfolg. Van Hamme und Hermann aber machen es sich leider sehr einfach. Gewalt wird als etwas Ursprüngliches dargestellt, ganz im Sinne einer ethnologischen Triebtheorie, wie sie Konrad Lorenz entwickelt hat: Aggression als angeborener Trieb, der eine für die Arterhaltung sinnvolle Funktion erfüllt und nicht zurückgehalten werden kann. Entsprechend triebgesteuert leben die Protagonisten in "Bluthochzeit" ihre Aggressivität und Sexualität aus. Das Ganze wäre mit ironischer Distanz oder karikaturistischer Übertreibung durchaus erträglich und hätte immerhin noch eine deftige Millieustudie oder eine passable Satire auf die Provinz abgegeben. Aber leider treiben Van Hamme und Hermann die Geschichte mit vollem Ernst voran und eröffnen uns so nur den Blick auf ihre altmodische und fatalistische Sicht der Welt. Schade.

Ⓡ

Anzeige

W. Vance:
"XIII"
Kunstharzobjekt
Höhe 25 cm
limitiert auf 999 Ex.
inkl. eines
signierten Druckes
DM 348.-,

ATOMAX
Herzogstr. 29 • 50667 Köln
Tel.: 0221/5000500
Fax: 0221/5000501
www.atomax.de

Rosinski: Der Kleine Schninkel
J'on & G'wel
Kunstharzobjekte, Höhe 13 cm
limitiert auf 888 Ex., á DM 160.-

W. Vance:
"Major Jones"
Kunstharzobjekt
Höhe 25 cm
limitiert auf 999 Ex.
inkl. eines
signierten Druckes
DM 348.-,

DOSSIER

DANY

ABENTEUER OHNE HELDEN

DER JOKER

Von Volker Hamann

Dany, mit bürgerlichem Namen **Daniel Henrotin**, wurde am 28. Januar 1943 geboren und veröffentlichte 1964 seine ersten Arbeiten in TINTIN. Er half gelegentlich bei laufenden Serien aus und war Assistent des kürzlich verstorbenen Zeichners **Mitteï**, bis er schließlich einen festen Platz im Studio von Michel Regnier alias **Greg** einnahm. 1968 legte ihm Greg, der damals auch Chefredakteur von TINTIN war, den Entwurf einer neuen Serie vor und sagte: "Sie machen jetzt das da!" So entstand die Serie "**Olivier Rameau**", von der bis heute in unregelmäßigen Abständen elf Alben erschienen sind. Die Bücher von "Olivier Rameau" erzählen poetisch-märchenhafte Abenteuer in einer bizarren, in sich geschlossenen Kinderlandschaft in

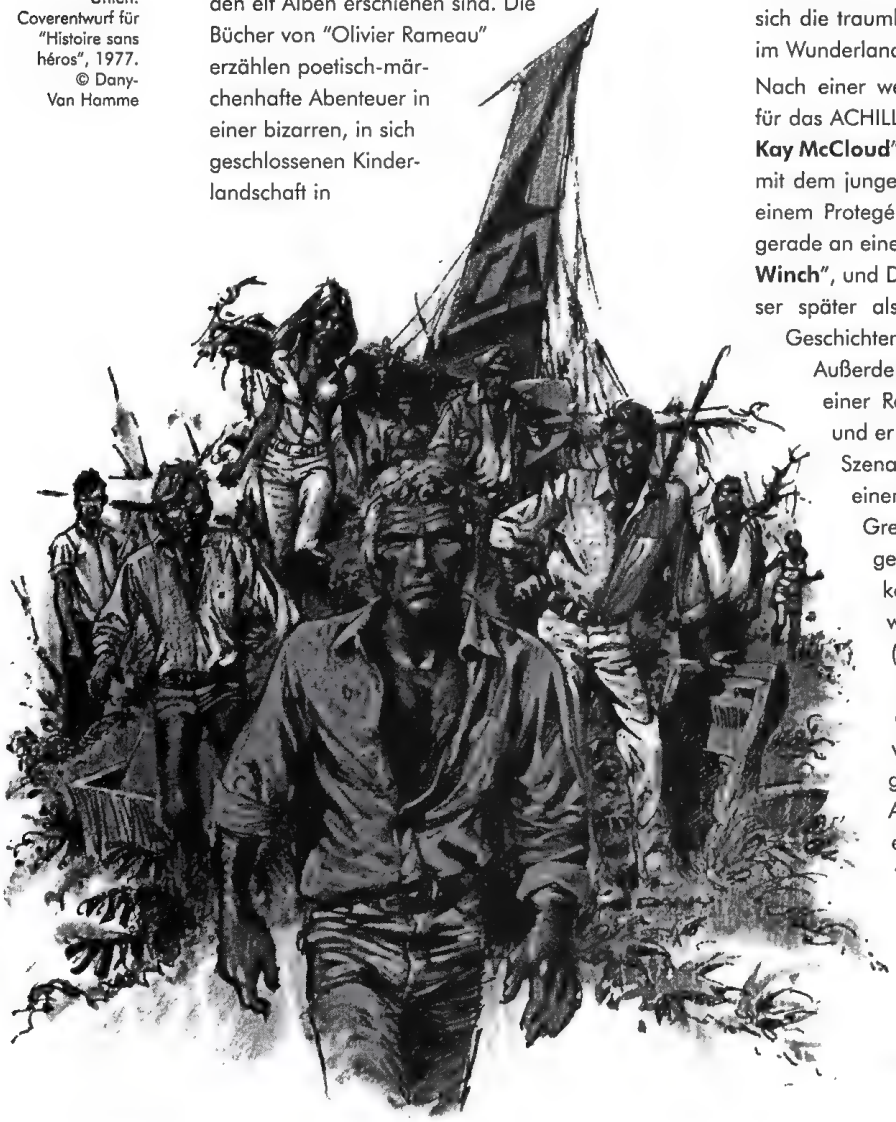
einem Universum, das nach eigenen Gesetzen funktioniert. Kuchenmenschen leben in Tortenhäusern, Tiere und lebende Gegenstände tummeln sich zwischen Burgen, Luftschlössern und altdeutscher Bauerndorfidylle. Am ehesten lassen sich die traumhaften Geschichten noch mit "Alice im Wunderland" von Lewis Carroll vergleichen.

Nach einer weiteren Zusammenarbeit mit Greg für das ACHILLE TALON-Magazin ("**Jo Nuage et Kay McCloud**") machte Dany 1974 Bekanntschaft mit dem jungen Szenaristen **Jean Van Hamme**, einem Protegé von Greg. Van Hamme arbeitete gerade an einer Romanserie mit dem Titel "**Largo Winch**", und Dany war einer der ersten Leser dieser später als Comicserie überaus berühmten Geschichten.

Außerdem befasste sich Van Hamme mit einer Reihe von Comicserien für TINTIN, und er hatte dem Chefredakteur Greg ein Szenario überlassen, für das dieser nun einen realistischen Zeichner suchte. Da Greg, und noch weniger der Herausgeber, von dieser auf ein Einzelalbum konzipierten Geschichte überzeugt war, wurde "**Histoire sans héros**" (dt.: "Abenteuer ohne Helden") den jungen Autoren ohne viel Enthusiasmus überlassen. Dany war gleich von der spannenden Geschichte gefesselt und machte sich an die Arbeit, in der er sich erstmals an einem realistischen Strich versuchte. "Greg und ich einigten uns darauf, 'Olivier Rameau' ein wenig ruhen zu lassen", erzählte Dany in einem Interview von 1980. "Ich profitierte davon, denn ich konnte mich voll und ganz auf das realistische Zeichnen konzentrieren.

Oben:
Die Protagonisten der märchenhaften Geschichten um "Olivier Rameau".
© Dany

Unten:
Coverentwurf für "Histoire sans héros", 1977.
© Dany-Van Hamme



Schon lange spürte ich den Wunsch in mir, so zeichnen zu dürfen. Ein Zeichner muss sich ausdrücken können. Die Arbeit an 'Olivier Rameau' war deshalb so frustrierend, weil es mir nicht gelungen war, Dramatik und Gefühle darzustellen." So erschien 1975 die Geschichte "Histoire sans Héros", die im franko-belgischen Sprachraum große Beachtung fand, obwohl sie im schlechtesten Verlegermonat August erschien. Für den Text konnte Van Hamme den begehrten **Prix Saint-Michel** für das beste realistische Szenario entgegennehmen.

Die Geschichte beginnt damit, dass eine Boeing 707 über dem Dschungel am Amazonas und ohne Hoffnung auf Hilfe abstürzt. 15 Menschen haben überlebt, darunter finden sich die verschiedensten Charakter und Mentalitäten aus allen Teilen der Welt, um gemeinsam eine Aufgabe um Leben und Tod zu meistern. Natürlich kriegen sich dabei einige Personen wegen der enormen psychologischen Belastung untereinander in die Haare, und nicht wenige verlieren ihr Leben. Ein brasilianischer Tierarzt kann als Einziger die Verletzten notdürftig pflegen, und ein korrupter

General aus einem fiktiven lateinamerikanischen Terror-Regime liefert ihm zusammen mit seinem Leutnant stets Nachschub. Bis schließlich der zwölfjährige Sohn eines französischen Industriellen die Idee hat, einen Heißluftballon zu bauen, der sie alle aus dem undurchdringlichen Dschungel bringen soll. Anfänglich wird über die Idee gelacht, dann aber diskutiert man darüber, und schließlich beginnt man mit dem Bau des Ballons. Zum Glück birgt die Ladung des

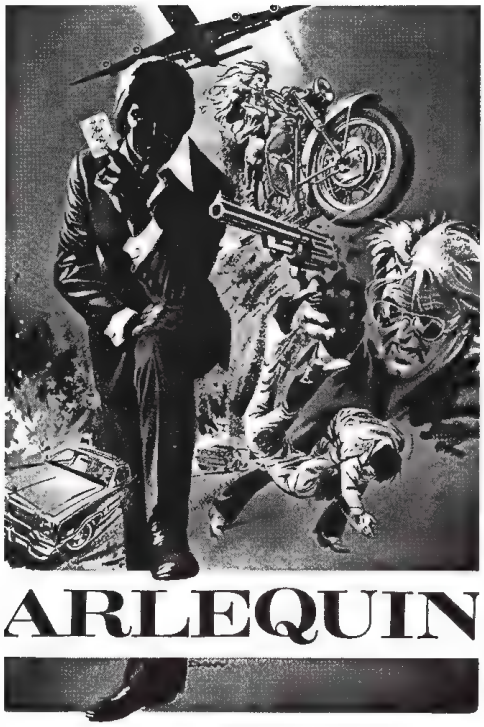
Flugzeugwracks genügend Stoff, um die Hülle für den Ballon anzufertigen. Zwei Amerikaner glauben jedoch nicht an den Erfolg dieses Unternehmens und wollen sich alleine auf den Weg durch den Dschungel machen, um ein Indio-Dorf zu finden, von dem aus man Hilfe holen könnte. Lachend ziehen beide los und schwer verletzt kommt schließlich einer der beiden zurück. Die anderen werden dadurch in ihrem Plan nur bestärkt. Als der Ballon aber fertig ist, merken sie, dass das Loch in den Baumkronen des Urwaldes für einen freien Start zu klein ist und einer zurückbleiben muss, der den Ballon hinausmanövriert. Was bleibt also anderes übrig, als durch das Los zu entscheiden. Dieses bestimmt schließlich einen jungen Geschäftsmann aus Singapur, sein Leben für die anderen zu opfern. Kurz bevor das Luftfahrzeug den Boden verlässt, mischt sich aber ein Filmschauspieler aus Hollywood ein, schlägt den Japaner nieder, wirft ihn in die Gondel und kappt die Seile, um selbst ohne Nahrung und Hoffnung zurückzubleiben. Am Ende eines gescheiterten Lebens in Glanz und Glamour will er endlich persönlich inszenieren, was er stets als Held seinem Publikum vorgegaukelt hatte. Seiner Selbstopferung verdanken die anderen ihr Leben.

Die Arbeit an "Histoire sans héros" hatte für Dany nicht nur den angenehmen Nebeneffekt, sein

Oben links:
Dany und Jean Van Hamme (rechts) bei der Arbeit an "Arlequin" - Spassfoto aus dem Jahr 1978.
© Lombard

Oben rechts:
Cover der grossformatigen Luxusausgabe von "Histoire sans héros", Éd.Phigi 1977.
© Dany-Van Hamme

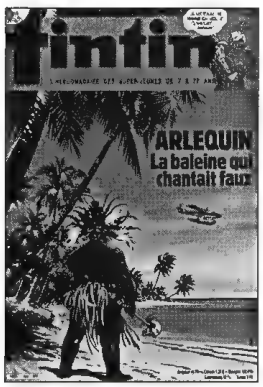
Unten links:
Ein undurchdringlicher Dschungel ist der Schauplatz von "Histoire sans héros".
© Dany-Van Hamme



Oben: Ankündigung zum ersten "Arlequin"-Album von 1979. © Dany-Van Hamme

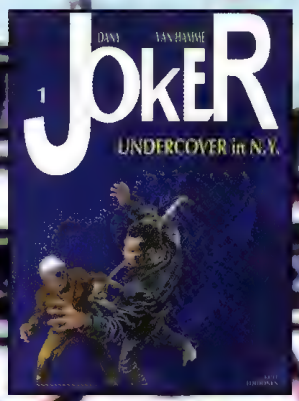
Unten: Cover der TIN-TIN-Ausgabe 17 aus dem Jahr 1984. © Dupuis-Dany

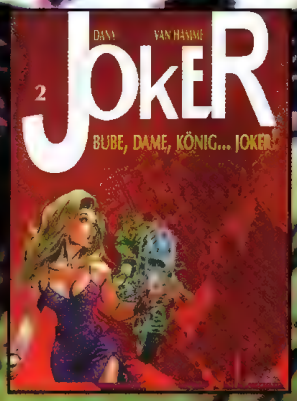
Können in einem realistischen Zeichenstil unter Beweis zu stellen, sondern er wurde auch als Nachfolger der "**Bernard Prince**"-Serie (dt.: "Andy Morgan") von Szenarist Greg ausgewählt, weitere Geschichten der Abenteuerserie zu zeichnen. Der bisherige Zeichner **Hermann** hatte sich 1977 seinem eigenen Projekt "Jeremiah" zugewandt. Parallel zum ersten "Bernard Prince"-Abenteuer aus seiner Feder ("Le piège aux cent mille dards", 1979) arbeitete Dany außerdem an einer neuen Serie mit Jean Van Hamme. "**Arlequin**" (dt.: "Der Joker") war als Agentenserie zwar mit den nötigen Eigenschaften ausgestattet, um die TIN-TIN-Leser von 1978 zu unterhalten, doch konnte die mit einer Portion albernem Humor angelegte Serie langfristig nicht überzeugen. "Ich glaube, dass 'Arlequin' so eine Art Grobentwurf für 'XIII' und 'Largo Winch' war", ergänzt Dany dazu in einem Interview mit der REDDITION. "Das Szenario war vielleicht nicht ganz so ausgereift wie die folgenden Alben. Und zudem besitze ich ganz sicher nicht ein so außergewöhnliches Talent wie Vance oder Francq". Der ehemalige Geheimagent Arlequin ist eine Mischung aus Andy Morgan und James Bond. Niemand kennt sein wahres Gesicht, ständig wechselt er seine Masken und die Rollen. Außergewöhnliche Verkleidungen spielen dabei eine große Rolle, insbesondere im dritten Album "Das letzte Paradies auf Erden", als er plötzlich als Andy Morgan verkleidet auftritt... "Bei meiner Zusammenarbeit mit Jean Van Hamme ist meine Stellung eine andere als bei der Arbeit mit Greg", erzählt Dany in einem Interview mit Henri Filippini und Jean Leturgie. "Ich bin irgendwie der Meister des Werkes und er passt sich meinen Zeichnungen an. Bei ' Histoire sans héros' hat es überhaupt keine Probleme gegeben. Die erste Geschichte von 'Arlequin' hingegen war schwierig. Ich habe von Jean ausdrucksstarke Charaktere gefordert. (...) Am Anfang wollten wir einen guten Helden erfinden, ohne jedoch in den traditionellen Stil zu verfallen. In der ersten Episode haben wir uns dann ganz schön verzettelt, weil wir zwei unterschiedliche Geschichten erzählt haben. Für eine Dokumentation über New York mag die Geschichte noch von Wert sein, aber darüber hinaus ist sie vollkommen unverständlich. Trotzdem blieb der Held bestehen. Van Hamme schrieb ein zweites Abenteuer, das im Gegensatz zum ersten sehr gut ankam." Trotz des unverhohlenen Optimismus von Dany wurde "Arlequin" 1984 nach nur drei Episoden eingestellt und die Wege der beiden Belgier trennten sich für lange Jahre. Dass sich mit Dany und Jean Van Hamme offensichtlich zwei ähnliche Charaktere mit demselben ausgeprägten Egoismus getroffen hatten, schadete letztendlich ihren gemeinsam Projekten. Auch das 1997 entstandene Sequel "**20 ans apres...**" (dt.: "20 Jahre danach") zu "Histoire sans héros" leidet unter der erdrückenden Last ihrer Selbstsicherheit, und was ganz locker-flockig ein Bestseller werden sollte, bietet bei so viel Routine und Professionalität nur noch zweitklassige Unterhaltung.

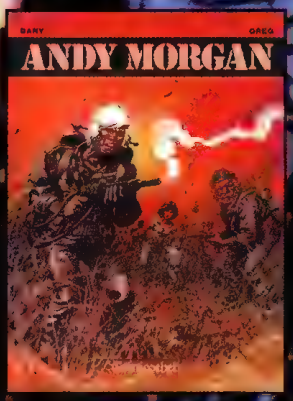


Mit den seit Anfang der neunziger Jahre entstandenen Soft-Erotik-Comics fand Dany schließlich seine Berufung. Die unter den viel sagenden Titeln erscheinenden Alben ("Interesse?", "Oh la la!", "Noch mehr?" etc.) gehen nur selten über das Niveau der "Blitz Illu" oder "Coupé" hinaus, fanden aber insbesondere bei den inzwischen erwachsenen Lesern der Serien "Natascha" oder "Yoko Tsuno" regen Zuspruch und ein zahlungswilliges Publikum. Der französische Verlag *P&T Production* (inzwischen umbenannt in *Joker*), in dem die meist einseitigen schlüpfrigen Gags erscheinen, hat sich mittlerweile auch der Publikation von alten Dany-Serien angenommen. Hier erscheinen nun "Olivier Rameau" und "Arlequin" in neuer Ausstattung, und sogar Fortsetzungen wurden bereits angekündigt. R

Die Abenteuer-Comics von DANY







AUSLIEFERUNG FÜR DEN FACHHANDEL:
MSW Medien Service - Linde 72-74 - 42287 Wuppertal
Tel.: 0202 555041 - Fax: 0202 555921

© Kabuki Copyright and Trademark 1999 David Mack. All rights reserved.

REDDITION

Zeitschrift für Graphische Literatur

Ausgabe Sechsunddreißig • Zwölf Mark • Sechs Euro

EDITION ALFONS

DOSSIER

Kabuki

Dossier von Jens Rasmus Nielsen und Frank B. Neubauer

Das Land hinter dem Lächeln

Im 17. Jahrhundert entstand in Japan aus dem klassischen **No-Theater**, das mit lyrischem Gesang, strenger Pantomime und Tanz den Adel und die Gelehrten unterhielt, die bürgerliche Form des **Kabuki**, eine Mischung aus Schauspiel und Tanz. Statt Götter- und Heldenwelten zur Schau zu stellen, wurden Szenen aus dem Alltag japanischer Männer und Frauen dargestellt.

In kaum einem anderen Land der Erde sind Tradition und Moderne so eng mit einander verknüpft, spielen Ehre und Loyalität eine so entscheidende Rolle wie in Japan. Die Rituale und Zeremonien, die das alltägliche Leben bestimmen, schlagen sich auch in der asiatischen Popkultur nieder. Von diesen vermeintlichen Widersprüchen und der östlichen Lebensweise fasziniert, konzentriert sich der amerikanische Comiczeichner **David Mack** in seinem viel beachteten Werk „Kabuki" darauf, diese Widersprüche in Bildern, Zeichen und Symbolen aufzulösen.

Während er sich formal mit der japanischen Kunst und Kultur auseinander setzt, bedient er sich zugleich im Westen bekannter Erzählstrukturen. Auf diese Weise gelingt es ihm, asiatische Traditionen mit amerikanischen Mythen zu verbinden. David Mack erzählt die Geschichte einer jungen Frau, die wie Alice im Wunderland vom weißen Damenbauer zur Königin aufsteigt. Kabuki gehört einer Geheimorganisation an, die über das Gleichgewicht zwischen Regierung und Yakuza wacht. Doch schon bald wird die Agentin der Noh mit ihrer eigenen Vergangenheit konfrontiert.

1994 veröffentlichte **Caliber Comics** die erste Ausgabe von „Kabuki". David Mack sorgte auf Anhieb für frischen Wind in der von Superhelden beherrschten, amerikanischen Comiclandschaft. Er widersetzte sich von Anfang an den traditionellen Darstellungsmitteln anderer Serien und verzichtete darauf, seine Geschichten Panel für Panel in Szene zu setzen, oder mit ganzseitigen Actionszenen Eindruck zu schinden. Ihm war die Geschichte wichtiger als blosse Effekthascherei. Dadurch entzog er sich den Gesetzen und Anforderungen des amerikanischen Comicmarktes und bewies, dass man eine Geschichte auch mit Texten und Schriftzeichen illustrieren kann.
Bereits für **„Kabuki: Circle of Blood"** wurde David Mack als bester Newcomer für den *Kirby Award* nominiert. Zwei weitere Nominierungen folgten. Außerdem wurde Mack für den *Harvey Award* und für den *CompuServe Award* nominiert,

Vorige Seite unten:
Cover von "Kabuki 1", Image 1997.
© 1999 David Mack

Oben:
Skizze zu "Kabuki".
© 1999 David Mack

Unten:
Aus "Kabuki - Fear the Reaper", 1994.
© 1999 David Mack

und die Washington Times lobte an „Kabuki" *„...David Macks einzigartige visuelle Ausdruckskraft."* Sein innovativer Erzählstil, die Panelgestaltung und das Seitenlayout brachten ihm grosse Anerkennung. Die gelungene Charakterisierung seiner Figuren und die genaue Schilderung der historischen und kulturellen Hintergründe Japans sorgten überall für Aufsehen.

Dem **Infinity Verlag** bereitete die Umsetzung der sechsteiligen Erzählung „Circle of Blood", des dazugehörigen Prologs „Fear the Reaper" und der nachfolgenden Hefte der Miniserie „Masks of the Noh" in eine deutschsprachige Ausgabe einiges Kopfzerbrechen, denn alle Hefte lagen nur in Schwarzweiss vor, und bisher hatte sich hierzulande noch niemand auf das Risiko eingelassen, eine Comicserie im einfarbigen Druck an den Kiosk zu bringen. Daher hielt man es für die beste Lösung, „Kabuki" in zwei Serien aufzuteilen, die monatlich alternierend am Kiosk veröffentlicht werden sollten: einmal die aktuellen, farbigen Hefte, und zum anderen die frühen, schwarzweissen Ausgaben in der Reihe *Infinity Black Art*.

Den Anfang machte die deutsche Ausgabe von **„Dreams"**, eine Art Intermezzo innerhalb der Serie, das als Sammelband vom **Image Verlag** veröffentlicht worden war, nachdem David Mack auf Anraten von Eric Larsen im Oktober 1997 von Caliber Comics zu Image gewechselt war. In „Dreams" griff Mack ein beliebtes Thema des Kabuki-Theaters auf: Viele der Stücke handelten von Geistern. Meist waren es Frauen, die sich nach ihrem Tod an den Männern rächten, die ihnen zu Lebzeiten Unrecht angetan hatten.

Wie in **Charles Dickens** berühmtem „Weihnachtslied" erscheinen Kabuki im Angesicht des Todes drei Geister. Der Geist der Vergangenheit, verkörpert durch ihre Mutter Tsukik, der Geist der Gegenwart in Gestalt eines Drachens, und der Geist der Zukunft als Gespenst eines Kriegers. Nachdem Kabuki den Geist ihrer Mutter aus der gläsernen Urne befreit hat, befiehlt ihr Tsukik, ihr Leben selbst in die Hand zu nehmen.

In **„Kabuki: Circle of Blood"** spielen Tradition und Hierarchie der japanischen Gesellschaft eine wichtige Rolle. Der Titel ist eine Anspielung auf die japanische Flagge, verweist aber auch auf die roten Linsen auf den Augen der Noh-Agenten, und nimmt darüber hinaus den Verlauf der Geschichte vorweg. Mack verlegte die Ereignisse zehn oder zwanzig Jahre in die Zukunft. So war es ihm möglich, mit der japanischen Architektur zu spielen, und sich bei der Darstellung der Stadt Tokio ein paar Freiheiten herauszunehmen.

Schon auf der High School hatte Mack mit den Vorbereitungen für diese Geschichte begonnen. Er fing an, die ersten Figuren und Kostüme zu entwerfen und entwickelte einen kurzen Plot. Mit diesen Arbeiten bewarb er sich an der Universität von Nord-Kentucky und erhielt ein Stipendium.

Während des Studiums entstand dann „Circle of Blood". Er reichte die Erzählung als Dissertation ein, und arbeitete in seinen Kunstkursen an der graphischen Umsetzung.

Obwohl David Mack zu jener Zeit viele japanische Zeichentrickfilme sah, blieb dies ohne grösseren Einfluss auf seine künstlerische Arbeit. Er interessierte sich mehr für japanische Künstler und Designer. Ferner besuchte er diverse Theaterseminare und fing an, sich für die Stücke von **Yukio Mishima** und die Filme **Kurosawas** zu begeistern.

Um seine Neugier und seinen Wissensdurst zu stillen, belegte er Kurse in Anatomie, Fotografie und Japanologie. Fasziniert von den Eigenheiten der japanischen Kultur, verbrachte er die meiste Zeit mit Kommilitonen aus Japan. Da er die menschliche Anatomie vollends verstehen wollte, besuchte er einige Medizinseminare, sezierte Körper und untersuchte Muskeln und Knochen. Abgerundet wurde diese umfangreiche Ausbildung durch diverse Kurse in Religion und Philosophie. Das Gelernte wirkte sich auch auf David Macks Arbeit an „Kabuki" aus. Von Anfang an bemühte er sich um eine eigenständige Synthese von Bild und Schrift. Die Form seiner Geschichte, ihr Vortrag, war ihm ebenso wichtig wie die Qualität seiner Bilder. Da für die Japaner Schriftzeichen eine Form des künstlerischen Ausdrucks sind, beschloss David Mack, seine Comics zunächst selbst zu lettern. Mack gelingt es, anspruchsvolle Leser mit dramatischen und komplexen, reflexiven Szenen zu fesseln, und gleichzeitig die grosse Schar der Superheldenfans mit Actionszenen bei der Stange zu halten. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass Kabukis tragische Familiengeschichte zuweilen an **Shakespeares** „Hamlet" erinnert.

Ausserdem finden sich eine ganze Reihe von Anspielungen auf **Lewis Carolls** „Alice im Wunderland" und „Hinter den Spiegeln". Da werden Personen mit Spielkarten und Schachfiguren verglichen, und sogar die Namen der Noh-Agenten verweisen auf Figuren aus Lewis Carolls Klassiker. *Tigerlily* ist die *Feuerlilie* aus dem Garten der sprechenden Blumen, *Snapdragon* steht für *Gänseblümchen*, *Scarab* ist der *Käfer* und die siamesischen Zwillinge sind *Zwiddeldum* und *Zwiddeldei*. Kabuki muss genau wie Alice eine unwirkliche Welt voller Gefahren meistern. Erst wenn sie sich ihrem Vater stellt und die Feuertaufe besteht, kann sie mit ihrer Vergangenheit abschliessen und ihr eigenes Leben führen.

Obwohl David Mack behauptet, sein Stil zeichne sich durch das völlige Fehlen eines eigenen Stils aus, gelingt es ihm wie kaum einem anderen, Stimmungen und Gefühle auszudrücken. Für jede Szenerie, für jede Figur wählt er eine andere Darstellungsweise. Mack hat sich seine eigene, visuelle Sprache erarbeitet. Dabei verdankt er vieles auch seinen zahlreichen Vorbildern aus Kunst und Comic, mit denen er einen respektlosen, fast dreisten Umgang pflegt.

Unten: Cover von "Kabuki - Images 2", 1999. © 1999 David Mack

Mack ist eine Ausnahmeerscheinung in der amerikanischen Comiclandschaft. Er zeigt nicht, sondern er enthüllt. Schicht um Schicht legt er bloss, wo andere nur an der Oberfläche kratzen. Bei ihm verschmelzen Symbole, graphische Entwürfe und Buchstaben zu einer eindrucksvollen Einheit aus Schrift und Bild.

Er fühlt sich nicht den Gesetzen des Realismus verpflichtet, und da er die Regeln kennt, ist es für ihn ein Leichtes, sie zu beugen und sogar zu brechen, wenn es seiner Geschichte dient. David Mack schreckt nicht davor zurück, gegen Konventionen zu verstossen, um seinen Lesern einen Einblick in die Köpfe und Herzen seiner Figuren zu vermitteln. So entsteht eine seltsame Vertrautheit zwischen Leser und Künstler. Kabuki ist keine leichte Lektüre. Mack fordert zum Nachdenken auf und belohnt das wiederholte Lesen seiner Geschichten mit immer neuen Erkenntnissen.

Doch die immer kleiner werdende Schar deutscher Superheldenfans war nicht auf der Suche nach Erleuchtung. Im März dieses Jahres, genau ein Jahr nach Erscheinen der letzten amerikanischen Ausgabe, gab der Infinity Verlag bekannt, dass die für den 28. Dezember 2000 angekündigte Ausgabe # 7 von „Kabuki" nicht mehr erscheinen würde. Die *Black Art*-Reihe hatte man bereits eingestellt, nachdem der letzte Teil von „Circle of Blood" erschienen war. Die sinkenden Verkaufszahlen am Kiosk und die rapide zurückgehenden Vorbestellungen des Fachhandels zwangen den Verlag trotz eines neuen Konzepts auch, die Farbausgaben aus dem Programm zu streichen.

Nach Abschluss des Neunteilers „**Metamorphosis**" kehrte David Mack „Kabuki" den Rücken. Zwar stammt die achtteilige Miniserie „**Kabuki Agents: Scarab**" noch aus seiner Feder, doch zur gleichen Zeit schrieb er bereits an einem Mehrteiler für die Serie „**Daredevil**" aus dem Marvel Verlag, für die er auch die Cover entwarf. Die von Mack gezeichnete „Daredevil"-Geschichte „Wake up" lässt jedoch keine Weiterentwicklung des Künstlers David Mack erkennen. Im Gegenteil, immer wieder stösst man auf bekannte Motive, und wenn es dem Künstler für einen Moment gelingt, sich von den langweiligen Konventionen der Superhelden frei zu machen, ergeht er sich in selbstverliebten Zitaten. Hoffen wir, dass David Mack irgendwann zu „Kabuki" zurückfindet. Die Ankündigung, dass er bereits an einem weiteren Projekt ("Deadly Hands of Kung-Fu") für Marvel arbeitet, gibt dieser Hoffnung allerdings wenig Nahrung.

Frank B. Neubauer

Das Interview

Hattest du schon Zeit, dich hier in Erlangen ein wenig umzusehen?
Oh ja! Heute Morgen hatte ich Gelegenheit, mir die ausgestellten Arbeiten von H.R. Giger anzusehen. Sehr spannend!

Du kanntest seine Arbeit bereits, vermuten wir...
Natürlich! Ich hatte die ersten Giger-Bücher von Taschen, seinem deutschen Verleger, die ich vor allem am Anfang meiner Karriere sehr mochte, und selbstverständlich kenne ich all die Sachen, die er für Hollywood gemacht hat. Aber das ist nichts Besonderes: *Jeder* Amerikaner kennt Giger. Er ist ungemein populär in den Staaten.

Reichen deine Eindrücke vom deutschsprachigen Comic-Markt bereits aus, um Eigenheiten oder Unterschiede zum amerikanischen beschreiben zu können? Du warst ja letztes Jahr auch schon in Essen, und wir denken, dass Infinity dich auf dem Laufenden hält, was den Erfolg von „Kabuki" in Deutschland angeht.
Also erstmal: Ich bin sehr zufrieden, wie sie bei Infinity an die Sache 'rangehen! Sie haben hohe Qualitäts-Standards, und vor allem achtet wirklich jeder dort ungemein auf die Details. Ob das jetzt die Übersetzung betrifft, das Design der Hefte, das Lettering...

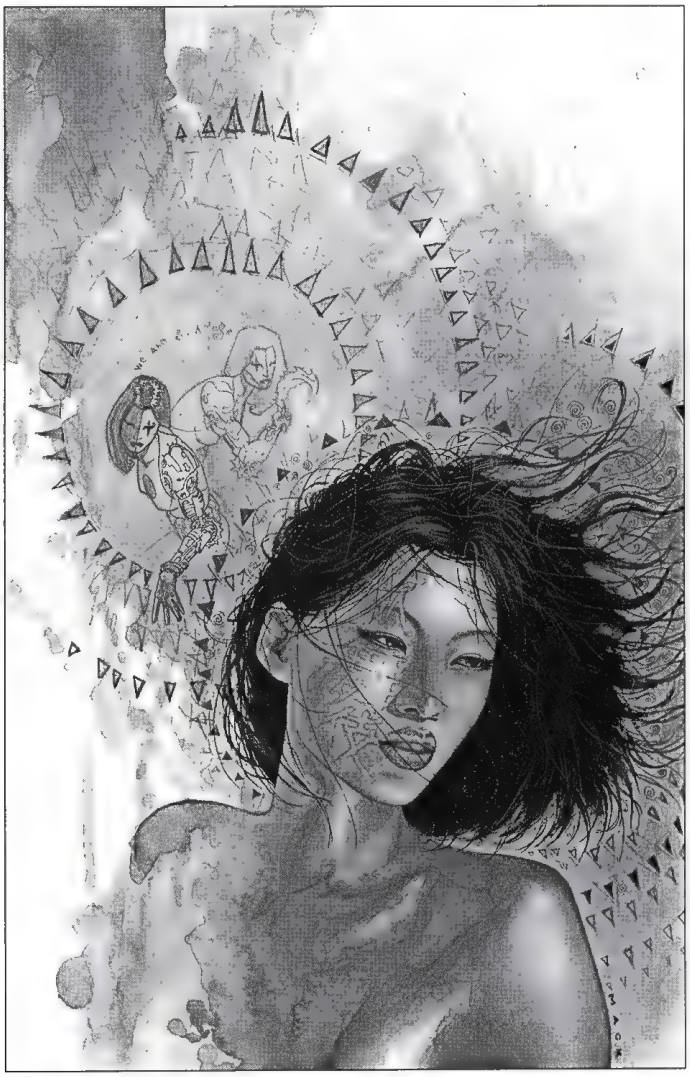
Nun, wenn sie das nicht täten, würde „Kabuki" sehr schnell Gefahr laufen, komplett unverständlich zu werden!
Das stimmt! Ich kann mir gut vorstellen, wie schwierig es ist, eine gelungene Übertragung von „Kabuki" herzustellen!

Ehrlich gesagt: Obwohl wir damals sehr glücklich waren zu hören, dass „Kabuki" einen deutschen Verleger gefunden habe, haben wir angesichts der Komplexität deiner Arbeit stark daran gezweifelt, ob sie hierzulande überhaupt ein Publikum findet. Um so mehr freut es uns jetzt, dass unsere Befürchtungen unberechtigt gewesen sind. Hast du eine Idee, warum es „Kabuki" geschafft hat, in Europa Fuss zu fassen, obwohl es so „schwierig" ist?
Ich denke, dass Europa und die Vereinigten Staaten in den letzten Jahren immer näher zusammengerückt sind – bezogen auf Comics, meine ich! Es gibt heutzutage eine Reihe europäischer Künstler, die in den Staaten allgemein bekannt sind, Moebius zum Beispiel. Oder denkt nur an all die britischen Autoren und Zeichner, die im amerikanischen Mainstream gearbeitet haben.

Hat irgend jemand von denen dich direkt beeinflusst? Gibt es also vielleicht einen „europäischen Einfluss" in „Kabuki"?

Diese Seite:
Auch ein west-östlicher Kulturtransfer: Kabuki demonstriert eine neue Bedeutung von "killing time" durch die Verwendung von Teilen einer Uhr als Shuriken.
Aus "Kabuki - Circle of Blood", 1995.
© 1999 David Mack

Als ich angefangen habe die Serie zu zeichnen, habe ich den Comic als Ausdrucksform vor allem deswegen gewählt, weil ich auch vorher schon immer in unterschiedlichsten Medien gearbeitet hatte. Es ging also vor allem um die *Form*, am Anfang, weniger um stilistische Beeinflussungen.
Von klein auf habe ich immer schon gleichzeitig geschrieben und gezeichnet und gebastelt. Ich habe schon als Junge kleine dreidimensionale Objekte aus Resten, aus Müll zusammengebaut – Autos aus weggeworfenen alten Schachteln zum Beispiel, in die ich dann selbstgezeichnete kleine Figuren reingesetzt habe. Bis zur Highschool hatte ich dann auch noch Erfahrungen mit Fotografie und mit Collage-Techniken gesammelt. Ich habe mich als Bildhauer versucht, habe alle möglichen Maltechniken ausprobiert, aber auch weiterhin noch viel geschrieben. Ihr könnt sagen, dass ich es eigentlich nie geschafft habe, mich auf *eine* Ausdrucksform wirklich zu konzentrieren. Aber dann sollte ich am Ende der Highschool-Zeit eine Art Bewerbungsmappe zusammenstellen, um zu zeigen, was ich im Laufe meiner Schulzeit gelernt hatte. Es gab zehn Aufgabenstellungen, und ich hatte neun Arbeiten beisammen – ausgeführt in neun unterschiedlichen Ausdrucksformen! Also dachte ich mir: Es könnte interessant sein, für die zehnte Aufgabe etwas ganz Neues zu versuchen, und so bin ich zum Comic gekommen.
Als ich mein kleines Comic-Heft dann fertig hatte, wusste ich, dass ich endlich gefunden hatte, wonach ich so lange suchte: Die eine Ausdrucksform, die komplex und vielfältig genug war, um all das aufzunehmen und zu transportieren, was ich bis dahin in so vielen verschiedenen Formen hatte mitteilen wollen.



Unten: Cover von "Kabuki 3", Image 1998. © 1999 David Mack

Hmm... – Von dieser Vielfältigkeit ist aber gerade in den allerersten „Kabuki"-Heften noch nicht so viel zu spüren. Natürlich nicht: Du hattest ja noch keinen grossen Namen und musstest so arbeiten, dass auch ein Kleinverleger deine Serie ohne Qualitätsverlust drucken konnte. Aber so richtig „komplex und vielfältig" scheint uns „Kabuki" erst später geworden zu sein...
Auf „Kabuki" trifft das sicherlich zu. Ich habe aber auch vor „Fear the Reaper" schon in Farbe und unter Einbeziehung von Collage-Techniken gearbeitet – nämlich immer, wenn ich etwas bloss für mich selbst gemacht habe.
Als ich anfing, an „Kabuki" zu arbeiten, habe ich mir natürlich auch darüber Gedanken gemacht, wie ich es anstellen sollte, von meiner Arbeit zu leben. Ich bin dabei zu dem Schluss gekommen, dass ich die ersten Ausgaben meiner Serie so leicht zugänglich wie irgend möglich gestalten musste, um mein Publikum langsam an meine Art, eine Geschichte zu erzählen, heranzuführen. Es ging für mich ja überhaupt erst einmal darum, „mein" Publikum zu finden, und ich musste es im Kreis der „durchschnittlichen Comic-Leser" suchen. Also sollten die ersten „Kabuki"-Hefte vor allem diese Zielgruppe ansprechen.
Okay, ich glaube nicht, dass „Fear the Reaper" und „Circle of Blood" *Mainstream* sind, aber sie sind auf halbem Weg zwischen Mainstream und David Mack. Das Storytelling ist unkonventionell, aber nicht so unkonventionell, dass es den durchschnittlichen Comic-Leser überfordert oder gar abschreckt.

Du hattest also von Anfang an den Plan, dein Publikum langsam an dich zu gewöhnen?
Genau! Jede Ausgabe von „Kabuki" sollte ein wenig unkonventioneller werden als die jeweils vorangegangene.
Ich dachte dabei an eine Art Sprachunterricht: Mit jeder Folge von „Kabuki" sollten meine Leser ein paar neue Vokabeln meiner ganz eigenen Bildsprache lernen.
Dass das so gut funktioniert hat, lag bestimmt auch daran, dass ich als Autor stets versuche,

einen Ausdruck zu finden, der irgendwie dem Handlungsverlauf entspricht. Jede Handlung schafft eine andere Atmosphäre, einen anderen Ton, also sollte auch die graphische Umsetzung der Handlung jeweils einen anderen Ton treffen, und zwar möglichst denjenigen, der der zu schildernden Atmosphäre entspricht. Und bei der Arbeit an „Kabuki" wollte ich von Anfang an möglichst keinen Ton zweimal treffen. Ich *musste* also variieren, was das Heranführen des Publikums an mich, an meine Bildsprache, sicherlich erleichtert hat.

Im ersten „Kabuki"-Zyklus geht es vor allem um die Vergangenheit und um die Zukunft. Ich finde, für so eine Handlung ist eine Umsetzung in Schwarzweiss ideal, weil Schwarzweiss etwas Zeitloses hat. Vielleicht, weil Schwarzweiss „epischer" ist als Farbe, stilisierter. Gleichzeitig scheint Schwarzweiss immer schon „vergangen" zu sein. Wenn ich mir zum Beispiel ein schwarzweisses Foto ansehe, habe ich sofort das Gefühl, wie in einer Zeitmaschine in die Vergangenheit katapultiert zu werden. Genau so im Film: Nehmt „The Elephant Man" von David Lynch zum Beispiel. Eigentlich ist die Geschichte, die er erzählt, recht realistisch, aber durch das schwarzweisse Filmmaterial wird sie stark abstrahiert. Oder nehmt „Raging Bull" von Scorsese, „The Seven Samurai" von Kurosawa...

„Dead Man"...

Sehr gutes Beispiel! Oder „Schindler's List", ein anderer neuerer Film... – Diese Streifen versetzen einen unmittelbar in die Zeit, in der ihre Handlung angesiedelt ist! Und gleichzeitig ist da wieder auch dieser Aspekt von Abstraktion: Obwohl die Filme sehr persönlich sind in ihrer Bildsprache, sind sie doch auch ungemein „künstlerisch".

Ich will damit sagen, dass mir Schwarzweiss ganz andere Möglichkeiten an die Hand gibt, „Zeit" zu gestalten. Ich fand es von daher naheliegend, eine Handlung, in der es um Vergangenheit und Zukunft geht, eben *nicht* in Farbe auszuführen!

Und dann ist das Zeichnen von Comics in Schwarzweiss natürlich auch immer eine gute Basis für alles andere. Für mich war das eine ungewöhnliche Erfahrung, weil ich – wie gesagt – vorher stets in Farbe gearbeitet hatte. Ich bin an die Arbeit mit Schwarzweiss also von einem eher unüblichen Standpunkt aus herangegangen und habe dadurch möglicherweise die spezifischen Eigenheiten dieser Technik viel klarer gesehen, als das einem Zeichner, der den umgekehrten Weg geht, möglich ist. Ich finde, dass nur wenige der in den letzten Jahren veröffentlichten Schwarzweiss-Comics die Möglichkeiten dieser Technik voll ausschöpfen. Man kann ungemein ökonomisch arbeiten in Schwarzweiss, aber erstaunlich viele Zeichner verlieren sich in einem Overkill aus

Schraffuren, verwischten Konturen und hingehuschten, gestrichelten Linien, die letztendlich nichts erzählen.

Im Gegensatz dazu habe ich versucht, mich so weit wie möglich darauf zu konzentrieren, dass es eben schwarze Flächen gibt und weisse, und dass sie beide ihre „Existenzberechtigung" haben und diese auch behaupten müssen.

Oben:
Seite aus "Kabuki - Circle of Blood Act 5", 1995.
© 1999 David Mack

Das hört sich jetzt nach einem sehr eingeschränkten Anspruch an. Du hast aber doch gerade in den schwarzweissen „Kabuki"-Folgen ungemein viel ausprobiert und experimentiert, oder? Die Art, wie die Handlungsstränge in „Kabuki" angelegt sind, ist zwar heute viel verwickelter und vielschichtiger als damals, aber gleichzeitig bist du deutlich sicherer geworden, wenn es darum geht, die „passende" Form für eine Teil-Handlung zu treffen.

Das ist richtig! Inzwischen arbeite ich ja auch vollkommen in meiner eigenen Welt. Aber damals, als ich meinem Publikum auf halber Strecke entgegenkommen musste, gab es für mich natürlich noch eine Menge zu lernen und zu entdecken – all

die Konventionen, in denen eine Geschichte im Comic normalerweise erzählt wird. Ich wusste ja nicht genau, *wie weit* ich gehen musste, um mein Publikum zu treffen.

Ich glaube zwar nicht, dass ich in dieser Phase *Kompromisse* eingehen musste, aber es ist sicher richtig, dass ich mich in meiner Lage nicht sonderlich wohl gefühlt habe. Ich hatte das Gefühl, mich selbst einer unwirtlichen Umgebung ausgesetzt zu haben. Das mache ich übrigens immer so, wenn ich etwas lernen will: Ich versuche mich einer Situation zu stellen, die für mich absolut neu ist, um dann diejenigen Fähigkeiten zu entwickeln, die ich benötige, um mit dieser Situation fertig zu werden. Und wenn jemand mein Gesamtwerk überblickt, besonders, wenn er meine älteren Arbeiten mit meinen neueren vergleicht, dann ist sicherlich augenfällig, wie meine Fähigkeiten sich entwickelt haben, wie ich immer „reifer" geworden bin.

Unten: Kabukis Mutter in "Kabuki - Circle of Blood Act 1", Image 1995. © 1999 David Mack

Für uns ist das einer der wichtigsten Gründe, „Kabuki" zu lesen! Diese unübersehbare innere Spannung zwischen dem ambitionierten Erzähler David Mack, der sein Publikum führen und eine starke Botschaft rüberbringen will, und dem tastenden, suchenden Autor und Zeichner, der unglaublich viel ausprobiert.

Und was diese „Spannung" angeht, ist der Unterschied zwischen dem frühen und dem aktuellen David Mack gar nicht so gross! Uns ist das beim Betrachten der „Kabuki"-Originalseiten hier nebenan in der Ausstellung wieder einmal bewusst geworden: Da hängt zum Beispiel eine relativ junge Seite, auf der Kabuki in einem Kleid zu sehen ist, das auf den ersten Blick bloss gemalt zu sein scheint. Aber bei genauerer Betrachtung ist es eine Collage aus Zeitungsschnipseln, die übermalt worden sind! Im Druck ist natürlich nur die opaque Farbschicht zu sehen, aber nicht was darunter ist. Das sieht ganz danach aus, als hättest du eine bestimmte Vorstellung von dieser Seite gehabt, als du mit ihrer Ausführung begonnen hast. Du hast dich aber dann im Verlauf der Arbeit anders entschieden, und die nunmehr verworfene Collage einfach zugepinselt, damit sie im Druck verschwindet.

Stimmt. Und so etwas passiert mir nicht gerade selten. Ich versuche zwar, bei der Arbeit immer einer Struktur zu folgen, die ich vorher fixiert habe – also schreibe ich ein komplettes Skript mit allen Dialogen. Ich weiss damit, wie die Geschichte anfängt, wo sie aufhören wird, und ob die Botschaft rüberkommt, aber ich möchte doch auch immer genug Spielraum haben, um improvisieren zu können.

Das ist wie im klassischen Jazz, würde ich sagen: Es gibt Regeln, du hast ein Leitmotiv, aber trotzdem ist Platz da für Innovationen und Überraschungen.

Wir können uns vorstellen, dass nicht wenige Zeichner ihre Ambitionen ebenfalls genau so zusammenfassen würden. Das Besondere an „Kabuki" scheint uns aber zu sein, dass du dein Publikum an deinen Experimenten, deiner Suche in einer bisher nicht bekannten Offenheit teilhaben lässt. „Kabuki" ist also nicht nur eine grossartige Geschichte, erzählt in grossartigen Bildern, sondern ausserdem auch die Beschreibung der künstlerischen Entwicklung ihres Autors.

Als ich „Kabuki" geplant habe, dachte ich vor allem an etwas, das ich selbst gern kaufen und lesen würde. Von daher ist es ganz selbstverständlich, dass „Kabuki" von vielen Dingen handelt, die mich selbst interessieren.
Ich habe ja eben schon gesagt, dass ich zum Comic deswegen gekommen bin, weil ich in dieser Ausdrucksform so viele andere Medien und Stile, in denen ich bereits Erfahrungen gesammelt hatte, unterbringen konnte. Wenn einem das soweit klar ist, taucht als nächstes die Frage auf, was du mit diesem Potential an Möglichkeiten anfangen willst: Willst du eine Art Tagebuch schreiben? Willst du einem vorgestellten Gegenüber eine Botschaft übermitteln? Willst du ein Massenpublikum unterhalten? – Nun, mir war eigentlich sofort klar, dass ich in meinem Comic möglichst alles unterbringen wollte, was mich selbst interessiert und fasziniert, und zwar vor allem anderen eben auch all dasjenige, was ich mir selbst gerade erst beibrachte. „Kabuki" sollte also von Anfang an auch den Lernprozess seines Autors dokumentieren.
Vielleicht sollte ich jetzt noch ergänzen, dass ich ein geradezu manischer „Lerner" bin. Mir Wissen und Fähigkeiten anzueignen, ist für mich eine Lebensnotwendigkeit! Und ich habe festgestellt, dass ich besser oder leichter lerne, wenn ich für das Gelernte einen praktischen Verwertungszusammenhang habe. Also sollte „Kabuki" für mich auch diesen Verwertungszusammenhang schaffen.
Nehmen wir mal „Circle of Blood" als Beispiel. Diesen Zyklus habe ich gezeichnet, während ich noch auf dem College war. Also habe ich darin ausprobiert, was mir in meinen Kursen über Storytelling beigebracht worden ist. Dann hatte ich die ganze Zeit über Japanisch-Unterricht, also spielte Japan eine wichtige Rolle. Ich lernte mehr und mehr japanische Studenten kennen, die mir immer mehr Einblick in die japanische Kultur verschafften. Ich fing an, Karate zu trainieren, nahm an Wettkämpfen teil, und so weiter. All das ist in „Circle of Blood" eingeflossen.
Weil ich nicht an einer Kunsthochschule war, sondern an einer regulären Universität, wurde ich dort mit einer unglaublichen Angebotsvielfalt konfrontiert. Ich habe meinen Abschluss zwar in Bildender Kunst gemacht, aber ich konnte viel mehr Wissen aus ganz unterschiedlichen Bereichen erwerben, als das an einer reinen Kunsthochschule möglich gewesen wäre. Und trotzdem stand für mich eigentlich immer nur eine Frage im Vordergrund, nämlich: Wie kann all das Gelernte meine Kunst, meine Geschichten voranbringen?

Wie würdest du dich selbst in diesem Prozess von Wissensverarbeitung beschreiben? Siehst du dich mehr als der passive Katalysator, der sich zum Beispiel mit japanischer Kultur konfrontiert sieht

Oben:
Variantcover von "Kabuki 4", Image 1998.
© 1999 David Mack

und versucht, diese für sein Publikum aufzubereiten? Oder ist dein Part nicht doch eher ein aktiver? „Aktiv" im Sinne eines Autors, der eine eigene Botschaft hat, die er mit Hilfe von Versatzstücken, die ihm zum Beispiel die japanische Kultur zur Verfügung stellt, kommuniziert?

Das ist eine aktive Angelegenheit, ganz eindeutig! Ich habe eine Geschichte zu erzählen. Und ich meine hier wirklich „Erzählen", nicht „Mitteilen" oder „Ausdrücken"! Es ist nicht so, dass ich etwas zu sagen hätte, eine Botschaft, die mein Publikum einfach nur schlucken soll. Das wäre eine sehr einseitige Kommunikation, die ich nicht mag. Ich sehe mich eher in der Rolle des klassischen Erzählers, der ein Kommunikationsangebot macht, das aber immer einen seinerseits aktiven Leser voraussetzt, in dessen Kopf die Geschichte zu Ende gebracht wird.
Das ist es, was ich „Kommunizieren" nenne, und das ist etwas viel Mächtigeres für mich, als ein blosses „sich ausdrücken"!
Ich versuche das jetzt bezogen auf „Kabuki" nochmal zusammenzufassen: Mein Ziel ist es, eine

persönliche Geschichte zu erzählen, eine Art Fortsetzung der Tagebücher und autobiographischen Geschichten, die ich schon immer geschrieben habe. Aber weil ich nicht glaube, dass ich einen „richtigen" autobiographischen Comic zeichnen kann, jedenfalls im Moment nicht, habe ich mich entschieden, eine Art Schleier über die Geschichte zu legen. Ich kann darunter einfach mehr über mich erzählen, ich fühle mich schlicht ein bisschen wohler, wenn mich nicht jeder sofort erkennen kann.

„Kabuki" als „verschleierte Autobiographie"... – Was genau bewirkt denn dieser „Schleier"?

Nun, er verkehrt zum Beispiel alle meine spezifischen Charaktermerkmale in ihr Gegenteil! Meine Hauptfigur ist nicht männlich, sondern weiblich. Sie lebt nicht in den U.S.A., sondern in Japan. Sie gehört nicht meinem Kulturkreis an, meiner Erfahrungswelt.

Es ist wie in „Alice in Wonderland" und „Through the Looking Glass": Alles ist spiegelverkehrt, aber trotzdem ist da immer noch so etwas wie eine „universelle Wahrheit", die durch die Verzerrung hindurch wahrnehmbar ist, wenn der Leser sie denn sehen will!

Unten:
Die "universelle Wahrheit" hinter "Kabuki"? Der Autor in der Maske des Weiblichen und die Zeichenfeder als Waffe im Prozess der Selbstfindung... Skizze für einen Buchumschlag zu "Parts Unknown", 1995.
© 1999 David Mack

Könnte es sein, dass du jetzt genau den Grund beschrieben hast, warum „Kabuki", trotz der Tatsache, dass es so kompliziert ist, ein so grosses Publikum erreicht?

Es kommt uns so vor, als würden insbesondere Angehörige derjenigen Generation, die bereits mit Manga und Anime aufgewachsen ist, sich ihren „kulturellen Ort" in der Gesellschaft mit den gleichen Mitteln erkämpfen, wie du das in „Kabuki" exemplarisch vormachst. Vor zehn Jahren, als mit „Akira" die ersten Manga nach Europa kamen, hiess es hier noch, das sei einfach ein kurzfristiger Hype, und die Kids würden schon bald zu Superman und Co. zurückkehren. Doch inzwischen sind zahlreiche Bestandteile der japanischen Kultur so fest in das Alltagsleben, in die westliche Jugendkultur integriert, dass sich wohl sagen lässt: Die Kids von heute schlüpfen nicht mehr wie Clark Kent in ein Superheldenkostüm, um sich und ihre Rolle in der Gesellschaft zu begreifen, sondern sie betrachten sich selbst im Spiegel, während sie eine andere, exotische Kultur „angelegt haben" wie eine Maske. Sie wollen sich zwar selbst kennenlernen, können sich dabei aber vorerst nicht ins eigene Gesicht sehen.

Klar, das ist eine von diesen „universellen Wahrheiten": Es ist immer einfacher, sich mit den eigenen Problemen und Defiziten zu befassen, wenn sie einem in irgendeiner „abstrahierten" Form begegnen. Insofern ist das Maskenspiel in „Kabuki" wohl wirklich vielen Lesern recht vertraut.

Unsere erste Reaktion auf „Kabuki" damals war: „Wow! Hier ist endlich mal ein westlicher Zeichner, der sich mit japanischer Kultur auseinandersetzt, ohne dass er meint, deswegen gleich einen Manga machen zu müssen!" – Und je mehr von „Kabuki" wir zu sehen bekamen, desto mehr stellten wir fest: „Nein! Hier geht es sehr wohl die ganze Zeit um Manga, hier geht es darum, wie das westliche Publikum den Manga für sich funktionalisiert!" – Als exotischen Rahmen für ein neues Selbstbild nämlich.

Ich denke, den meisten Lesern von Manga ist nicht so wichtig, welche besonderen Formen des Storytellings die Japaner entwickelt haben, die sehen bloss die Kulleraugen, also letztlich ästhetische Oberflächenreize. Für mich waren es aber genau einige besondere Erzählmuster, die ich am Manga studiert habe, um sie in mein persönliches Repertoire zu übernehmen, während ich den Umgang mit jenen Oberflächenreizen fast schon gruselig finde. Schliesslich wird im Manga alles entsexualisiert: Es werden Alltagssituationen von Erwachsenen beschrieben, während die Figuren gleichzeitig im Kindchenschema daherkommen...

Aber das ist ja nur die Fortführung des Superhelden-Comics mit anderen Mitteln. Letztendlich geht es doch auch in „Superman" ständig um „Männlichkeit" oder um „Potenz", ohne dass die Figuren ihre Sexualität „ausleben" dürfen. Oder denk an all die wohlgeformten Superheldinnen in ihren hautengen Bodysuits, die es eigentlich nur mit sabbernden Superschurken zu tun bekommen dürften. Im Manga werden die Strampelanzüge halt durch das Kindchenschema ersetzt, aber letztlich geht es doch immer um dasselbe: Comics liefern Heranwachsenden ein Schema, um mit den eigenen Sorgen fertig zu werden! Und diese Sorgen haben nun mal viel damit zu tun, dass die Gesellschaft die Kids mit der Haltung konfrontiert, sie hätten Kinderhirne, obwohl sie längst in den Körpern von Erwachsenen rumlaufen.
Klar, diese Methode, ein Publikum mit Handlungsanweisungen für den Alltag zu versorgen, lässt sich bis in die griechische Mythologie zurückverfolgen.

Okay. Das scheint aber ein Aspekt von „Erzählung" zu sein, der dir nicht so wichtig zu sein scheint, obwohl auch Kabuki selbst in einer Art Superheldenkostüm herumläuft...
Das kann ich so nicht sagen. Es ist mir natürlich nicht möglich, *alles*, was ich spontan interessant finde, sofort in „Kabuki" einzubauen. All die verschiedenen historischen Kunststile zum Beispiel, die ich mag. Nein, deswegen habe ich das, was ich eben mein „persönliches Repertoire" genannt habe. Das ist so eine Art Arsenal, in das ich alles aufnehmen kann, was mich irgendwie beschäftigt oder beeindruckt hat, um es irgendwann wieder hervorzuholen, wenn es mir sinnvoll erscheint.
Mein „Arsenal" versetzt mich in die Lage, an jeder beliebigen Stelle im Handlungsverlauf aus vielen, ganz unterschiedlichen Lösungsmodellen dasjenige auswählen zu können, das meiner Ansicht nach meine Botschaft am besten rüberbringt. Und diese „Botschaft" ist, wie gesagt, weitgehend meine eigene, persönliche Lebensgeschichte.
Jede meiner Figuren ist eine überzeichnet widergegebene Facette meines eigenen Charakters.
Und nicht nur die Figuren! Auch viele Einzelmotive transportieren Charaktereigenschaften von mir. Wie die Masken zum Beispiel, von denen ja schon die Rede war.

Das würden wir doch jetzt gern einmal durchspielen:
Am Ende der aktuellen Ausgabe von „Kabuki", die gleichzeitig den Abschluss eines längeren Handlungszyklusses markiert, konfrontierst du dein Publikum mit der Erkenntnis, dass es offenbar mehrere Kabukis gibt. Ist das eine Chiffre dafür, dass dir deine Arbeit, je bekannter und erfolgreicher du wirst, zunehmend entfremdet wird? Gibt es inzwischen eine „öffentliche" Kabuki, die mit der ursprünglichen nicht mehr vollkommen zur Deckung zu bringen ist?
Das ist sicherlich kein ganz abwegiger Gedanke... – Aber ich würde mich ungern auf eine einzelne Definition wie diese festlegen lassen! Solche Fixierungen verengen den Blick des Publikums ungemein, und das schränkt dann meine Möglichkeiten als Erzähler ein. Ihr habt recht: Ich beobachte tatsächlich oft, dass jemand für sich aus „Kabuki" etwas ganz anderes herausholt, als ich ursprünglich dachte, hineingelegt zu haben. Das bedeutet aber nicht, dass meine Interpretation „gültiger" ist als all die anderen. Insofern gibt es heute sicherlich mehrere Kabukis – ohne dass sie mir „entfremdet" worden wäre.

Oben:
Seite aus dem Einzelband "Dreams", 1997.
© 1999 David Mack

Ist es nicht ungemein schwierig, unter so „offenen" Bedingungen zu arbeiten? Du setzt dich doch zum Beispiel auf deinen Leserbriefseiten sehr intensiv mit den Interpretationen deines Publikums auseinander. Wird die Last auf deinen Schultern, die „Kabuki" darstellt, durch das Wissen um all die

„anderen" Kabukis nicht täglich grösser? Und wie soll das erst werden, wenn „Kabuki" mal verfilmt wird und an die Standards industrieller Reproduzierbarkeit angepasst werden muss? Besteht da nicht die Gefahr, dass es in „Kabuki" irgendwann nur noch um Reflexionen über die Frage geht, welche Kabuki die „richtige", die David-Mack-Kabuki ist?

Nein, das ist sicherlich keine „Gefahr". Stellt euch einen Leser vor, der gerade „Circle of Blood" zu Ende gelesen hat. Der vermutet doch auch nicht, dass es mit „Kabuki" in den auf „Circle of Blood" folgenden Zyklen so weitergehen wird, wie es tatsächlich weitergegangen ist. Wer erwartet in einer Comic-Serie schon Stil- und Handlungswechsel, wie es sie in „Kabuki" schon immer zu sehen gab?

Also: Die „Last" auf meinen Schultern spüre ich bisher nicht, im Gegenteil! Das ganze Feedback zeigt mir immer wieder auch neue Möglichkeiten auf, andere Wege, die ich bisher nicht beschritten habe. Ich habe nach wie vor das Gefühl, dass „Kabuki" keine Grenzen hat, dass ich alles ausprobieren kann, wozu ich gerade Lust habe. Und: Ich bin davon überzeugt, dass es genau diese Unberechenbarkeit ist, die den Reiz für einen Grossteil des „Kabuki"-Publikums ausmacht.

Dass sich Kabuki dabei verändert, halte ich für ganz natürlich. Es geht euch ja wahrscheinlich genau wie mir, dass ihr das Gefühl habt, euer Leben in Abschnitte einteilen zu können, in unterschiedliche Phasen, in denen man Dinge jeweils unterschiedlich wahrnimmt oder beurteilt. Vor zehn Jahren wart ihr nicht die, die ihr heute seid, Persönlichkeiten verändern sich eben mit der Zeit. Und letztlich ist die ganze „Kabuki"-Handlung nichts anderes als die „Biographie" eines solchen Persönlichkeitswandels.

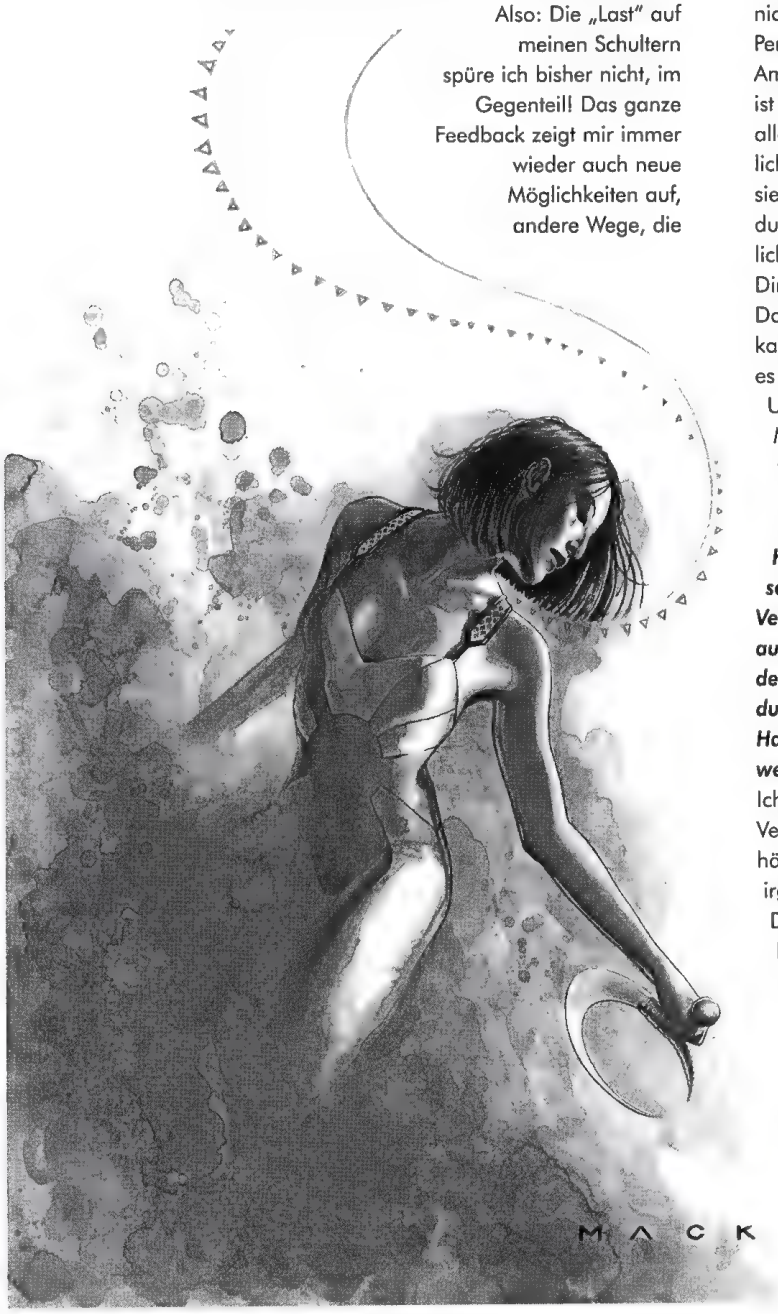
Am Anfang arbeitet Kabuki für die Regierung. Sie ist Bestandteil einer Organisation, in der sie, wie alle ihre Kollegen, eine Maske tragen muss. Plötzlich ist sie in einer Lage, wo alle Kollegen gegen sie arbeiten, sie hat eine Identitätskrise, sie wird durch eine andere ersetzt... – Das sind alles ziemlich durchsichtige Metaphern für ganz alltägliche Dinge und Ereignisse.

Das heisst eben auch: Solange ich beobachten kann, dass ich selbst mich verändere, solange gibt es für „Kabuki" keine Grenzen der Entwicklung. Und im Moment erweitern sich meine Möglichkeiten eher, als dass sie eingeschränkt würden.

Das beantwortet unsere Frage aber nur zur Hälfte! Mehr Möglichkeiten bedeuten auch grössere Verantwortung, und je wichtiger Aspekte der Vermarktung der Ware „Kabuki" in deinem Alltag aufgrund des zunehmenden Erfolgs der Serie werden, desto stärker müssten diese – nachdem, was du gerade gesagt hast – doch auch Bestandteil der Handlung oder der Formsprache von „Kabuki" werden.

Ich denke, wie gross der Einfluss einer solchen Verantwortung auf deine Arbeit letztendlich wird, hängt nicht zuletzt von Entscheidungen ab, die du irgendwann treffen musst.

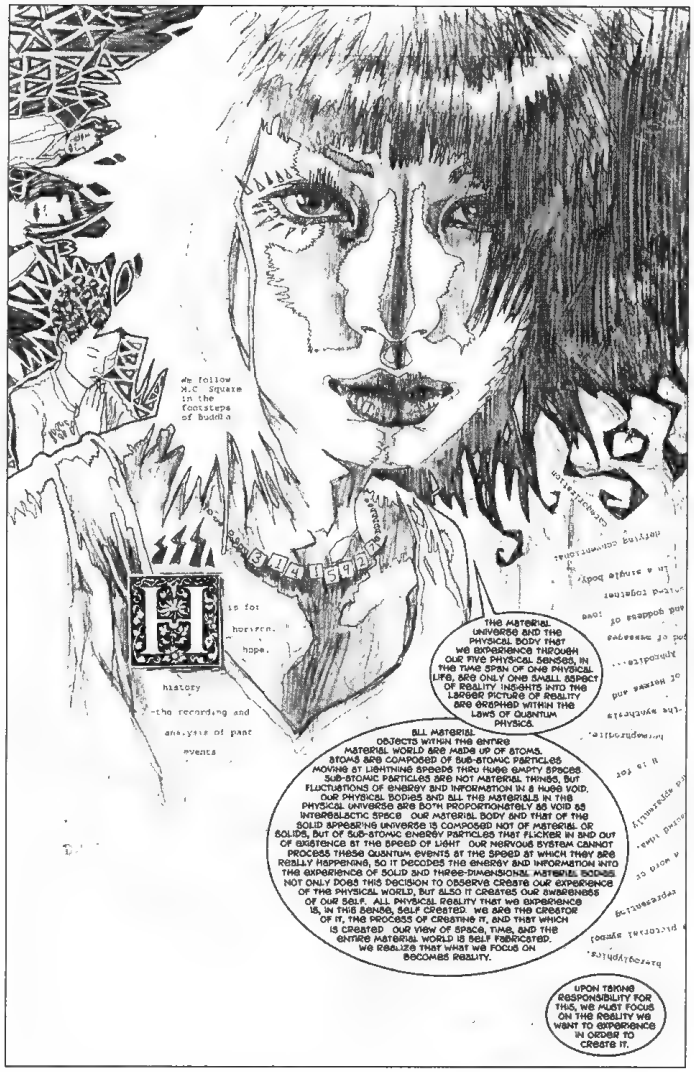
Die ersten Angebote aus Hollywood zum Beispiel hatte ich direkt nach „Fear the Reaper". Drei Studios wollten seitdem die Filmrechte an „Kabuki" kaufen. Hollywood ist seit Jahren dabei, so viele Rechte an Comics wie irgend möglich aufzukaufen, weil Life-Action-Filme nach Comic-Vorlagen seit „Batman" einfach „in" sind. Ich habe keinen dieser Verträge unterschrieben, weil die Studios eben bloss die Rechte abzocken wollten, womit ich genau das verkauft hätte, was für mich an „Kabuki" wichtig ist, seit ich damit meinen Lebensunterhalt bestreite: Die Freiheit, in



Unten: Cover von "Kabuki 2", Image 1997. © 1999 David Mack

jede Richtung gehen zu können, die *ich* für interessant halte!
Ich habe dann einen Optionsvertrag mit einem anderen Studio unterschrieben, das bereit war, mir alle meine Freiheiten in bezug auf den Comic zu lassen, und nachdem dieser Vertrag ausgelaufen war, bin ich mit Fox einig geworden, mit denen ich jetzt einen Zeichentrickfilm plane.
Bei Fox waren sie an „Kabuki" interessiert, weil sie nach einer Vorlage gesucht haben, die eine hohe stilistische Vielfalt aufweist. Sie planen wohl etwas, das ganz weit weg ist von Disney, ein anspruchsvolleres Konzept für ein älteres Publikum. Das kommt meinen eigenen Vorstellungen sehr weit entgegen. Ausserdem wollen sie in Japan produzieren lassen, was sicherlich auch nicht ganz uninteressant wird.
Im Moment schreibe ich sehr viel für den Film. Ich arbeite am Treatment und am Produktions-Design, bin aber ausserdem auch noch künstlerischer Berater und Koproduzent.

Dennoch können wir uns nicht vorstellen, dass die Übertragung von „Kabuki" in ein anderes Medium wie den Film keinerlei Einfluss auf deine Formsprache haben wird. Im Film geht es doch immer um Beschleunigung von Handlung. Das Publikum soll bei der Stange gehalten werden, und so jagt ein visueller Reiz den nächsten: Raumwechsel, Perspektivwechsel, schnelle, dynamische Schnittfolgen bei der Darstellung von Dialogen... Demgegenüber erzählst du im zweiten Zyklus von „Kabuki" gerade mal, wie drei Minuten erzählte Zeit vergehen. Ist eine solcherart verlangsamte Zeit nicht ausgesprochen schwierig für den Film zu adaptieren?
Nicht unbedingt! Schliesslich nehmen Bilder und Schrift im Comic physikalischen Raum ein! Sie beanspruchen Platz, den sie im Film nicht benötigen. Im Film kann ich eine Bildinformation in wenigen Sekunden zeigen, für die ich im Comic ganze Seiten vollzeichnen muss. Ich kann mit schnellen Schnitten arbeiten, mit Überblendungen oder mit Parallelmontagen, um eine Flut von assoziativen Bildern in kürzester Zeit zu präsentieren.
Und wenn ich ausserdem an die zusätzliche Qualität des Tons im Film denke, dann gerate ich ganz und gar ins Träumen: Die Möglichkeit des Voice-Overs – der Erzählstimme aus dem Off – verschafft mir genau dort einen zusätzlichen Assoziationsraum, wo Blasentexte und Textkästen im Comic nur kostbare Fläche belegen, die mir für die graphische Gestaltung meiner Seiten verloren geht.
Also: Gerade weil ihr mit eurer „Beschleunigungs"-These recht habt, sehe ich keine Probleme bei der Adaption von „Kabuki". Für mich ist der Film als Form eine Art neuer Erfahrungslevel. Als solchen würde ich übrigens sogar schon


We follow
M.C. Square
in the
footsteps
of Buddha
H
is for
horizon.
hope.
history
-the recording and
analysis of past
events
THE MATERIAL UNIVERSE AND THE PHYSICAL BODY THAT WE EXPERIENCE THROUGH OUR FIVE PHYSICAL SENSES, IN THE TIME SPAN OF ONE PHYSICAL LIFE, ARE ONLY ONE SMALL ASPECT OF REALITY. INSIGHTS INTO THE LARGER PICTURE OF REALITY ARE GRASPED WITHIN THE LAWS OF QUANTUM PHYSICS.
ALL MATERIAL OBJECTS WITHIN THE ENTIRE MATERIAL WORLD ARE MADE UP OF ATOMS. ATOMS ARE COMPOSED OF SUB-ATOMIC PARTICLES MOVING AT LIGHTNING SPEEDS THRU HUGE EMPTY SPACES. SUB-ATOMIC PARTICLES ARE NOT MATERIAL THINGS, BUT FLUCTUATIONS OF ENERGY AND INFORMATION IN A HUGE VOID. OUR PHYSICAL BODIES AND ALL THE MATERIALS IN THE PHYSICAL UNIVERSE ARE BOTH PROPORTIONATELY AS VOID AS INTERGALACTIC SPACE. OUR MATERIAL BODY AND THAT OF THE SOLID APPEARING UNIVERSE IS COMPOSED NOT OF MATERIAL OR SOLIDS, BUT OF SUB-ATOMIC ENERGY PARTICLES THAT FLICKER IN AND OUT OF EXISTENCE AT THE SPEED OF LIGHT. OUR NERVOUS SYSTEM CANNOT PROCESS THESE QUANTUM EVENTS AT THE SPEED AT WHICH THEY ARE REALLY HAPPENING, SO IT DECODES THE ENERGY AND INFORMATION INTO THE EXPERIENCE OF SOLID AND THREE-DIMENSIONAL MATERIAL BODIES. NOT ONLY DOES THIS DECISION TO OBSERVE CREATE OUR EXPERIENCE OF THE PHYSICAL WORLD, BUT ALSO IT CREATES OUR AWARENESS OF OUR SELF. ALL PHYSICAL REALITY THAT WE EXPERIENCE IS, IN THIS SENSE, SELF CREATED. WE ARE THE CREATOR OF IT, THE PROCESS OF CREATING IT, AND THAT WHICH IS CREATED. OUR VIEW OF SPACE, TIME, AND THE ENTIRE MATERIAL WORLD IS SELF FABRICATED. WE REALIZE THAT WHAT WE FOCUS ON BECOMES REALITY.
UPON TAKING RESPONSIBILITY FOR THIS, WE MUST FOCUS ON THE REALITY WE WANT TO EXPERIENCE IN ORDER TO CREATE IT.

die deutsche Übersetzung von „Kabuki" sehen. Das heisst: Obwohl ich stets versuche, dem „Geist" von „Kabuki" treu zu bleiben, will ich doch immer die neuen Möglichkeiten ausloten, die mit einer Übertragung verbunden sind. Das gilt für eine Übersetzung des Stoffes in eine andere Sprache ebenso wie für seine Überführung in eine andere Ausdrucksform.
Und bevor ich's vergesse: Ein für mich persönlich sehr wichtiger Grund für den Spass an der Produktion eines „Kabuki"-Films ist natürlich die Möglichkeit, endlich *Musik* in meine Arbeit mit einbeziehen zu können! Es ist euch ja vielleicht aufgefallen, dass ich manchmal versuche, meine Seiten wie Musik zu gestalten, ihnen also eine Art melodischen Rhythmus zu unterlegen, der im Design, im Layout und in der Farbgebung hoffentlich zum Ausdruck kommt.

Dass du dich um graphische Ausdrücke zur Veranschaulichung von Rhythmus, um visuelle Poesie bemühst, ist in der Tat nicht zu übersehen.
Das beruhigt mich!

Oben:
Schrift nimmt im Comic nicht nur physikalischen Raum ein, sie kann auch die Zeit zum Stillstand bringen.
Aus "Kabuki Nine", 2000.
© 1999 David Mack

Aber mal im Ernst: Mein Ziel ist es, die *magische Qualität* von Musik in „Kabuki" zu erfassen – ihre spezifische Fähigkeit, unter Umgehung des analytischen Verstands sofort in die Glieder zu fahren und Bewegung hervorzurufen! Aber selbst wenn mir das Layout meiner Comicseiten und die Gliederung meines Erzählflusses manchmal durchaus wie eine Partitur voller symphonischer Teile und Crescendos vorkommt, so bietet mir der Einsatz von Musik in einem Film natürlich ganz andere Möglichkeiten, um mein Publikum „unter Strom zu setzen". Selbstverständlich spielt auch hier meine *Neugier* wieder eine grosse Rolle: Wie schon gesagt, liebe ich es einfach, mich immer wieder in neue Situationen zu manövrieren, neue Erfahrungen zu sammeln, zu lernen. Ich freue mich jetzt schon darauf, die „Kabuki"-DVD zusammenzustellen! Und wo ich gerade von neuen Erfahrungen spreche: Fox plant als Ergänzung zum Film zweiundfünfzig „Kabuki"-Zweiminüter für das Internet herzustellen, quasi als Werbespots. Ich hoffe, ich kann wenigstens bei einigen dieser Spots auch Regie führen.

Unten: "Zeigen, was sich im Kopf abspielt...". Aus "Kabuki - Fear the Reaper", 1994. © 1999 David Mack

デヴィッド マック

Zweiundfünfzig *Werbespots?!*

Ja. Aber ohne Handlung, selbstverständlich...
Es wird sich jeweils um einzelne, kurze Sequenzen handeln, die einen Eindruck geben oder eine Stimmung schildern, ohne dabei eine Geschichte zu erzählen. Wir können zum Beispiel in einem der Spots eine der Noh-Agentinnen zeigen – quasi wie auf dem Laufsteg ihre typischen Bewegungsabläufe darstellen, ihren Charakter skizzieren. Im nächsten Spot beschreiben wir dann eine andere Agentin, und dann vielleicht den General. Im vierten Spot könnten wir zeigen, was sich im Kopf einer unserer Figuren abspielt, welche Träume sie hat, beispielsweise – und das alles ohne inhaltliche Beziehung zueinander. Ich könnte in diese Spots all das hinein packen, wofür im Film selbst kein Platz ist. Für mich stellen die Spots sowas wie ein Arsenal von „Outtakes" oder „geschnittenen" Szenen dar, die zwar jeweils für sich allein funktionieren werden, die wir dann auf der DVD aber auch mit dem Film verbinden könnten – über die „Angle"-Funktion zum Beispiel. Auf diese Weise würden wir auf der DVD einen ganz anderen Film präsentieren als im Kino! Ich finde diese Vorstellung phantastisch!

Etwas Ähnliches wäre natürlich auch mit dem Soundtrack denkbar...

Gibt es bereits so etwas wie den „Kabuki"-Soundtrack?

Also, ich glaube, wir bewegen uns hier inzwischen in Gefilden, wo die Hausjuristen von Fox langsam anfangen, nervös zu werden...

Aha! Es ging uns aber gar nicht um Copyrights oder Werksspionage, sondern eher um die Frage, ob dem „Rhythmus" in „Kabuki", von dem gerade die Rede war, etwas Konkretes zugrunde liegt – eine bestimmte musikalische Stilrichtung oder ein bestimmter Interpret zum Beispiel. Diese Frage ist uns beim Stichwort „Soundtrack" wohl deswegen durch den Kopf geschossen, weil uns Lorenzo Mattotti vor über zehn Jahren in einem Interview erzählt hat, er habe bei der Arbeit an „Feux" nebenbei vor allem Peter Gabriel gehört – und es gibt tatsächlich viele Ähnlichkeiten rhythmischer und motivischer Natur zwischen „Feux" und „Peter Gabriel IV".

Während ich an „Circle of Blood" gearbeitet habe, hatte ich gerade meine „Nine Inch Nails"-Phase. Aber ich kann nicht sagen, dass ich immer nur eine einzelne Stilrichtung bevorzuge. Wenn ich meine Seiten tusche und

koloriere zum Beispiel, höre ich in der Regel vorwärtstreibende, energiegeladene Musik. Aber während des Layouts, beim Anfertigen der Bleistiftzeichnungen, ist vor allem Mozart mein Favorit!

Ausgerechnet Mozart?!
Ja. Ihr habt doch bestimmt schon vom „Mozart-Effekt" gehört, oder? Davon, dass er mit symmetrischen Kompositionsmustern gearbeitet hat, die möglicherweise mit den Schwingungen unserer Gehirnwellen korrespondieren, wenn unser räumliches Vorstellungsvermögen aktiv ist?

Aber... – die Möglichkeit, das menschliche Gehirn auf diese Weise gezielt zu stimulieren, ist doch bis heute unbewiesen! Dachten wir zumindest...
Es gab diese Theorie, dass der Konsum von bestimmter klassischer Musik einen Menschen aufnahmefähiger macht, inspirierter – irgendwie schlauer. Es hat daraufhin eine Reihe von Feldversuchen gegeben, um diese These zu überprüfen. Das einzige, was dabei festgestellt werden konnte, war, dass Menschen zweidimensionale Aufgaben – das räumliche In-Beziehung-Setzen von Teilen beim Lösen eines Puzzles zum Beispiel – besser bewältigen konnten als die Vergleichsgruppe, wenn sie dabei Mozart hörten.
Und dieses Phänomen scheint nur bei Mozart aufzutauchen, sonst nicht.

Hast du diesen Effekt etwa an dir selbst beobachten können? Was die musikalische Grundstimmung angeht, passt Beethoven doch eigentlich viel besser zu „Kabuki" als Mozart, oder?
Nun ja... – Beethoven mag ich tatsächlich auch sehr! Das ist schon interessant, dass ihr gerade ihn erwähnt! Ich habe nämlich etwas über Beethoven gelesen, das mich zu einem Handlungsmotiv in meiner „Daredevil"-Geschichte inspiriert hat! Matt Murdochs Gegenspielerin in dieser Miniserie, die ich gerade fertig gestellt habe, Echo, ist nämlich taub, aber sie kompensiert diesen Mangel, indem sie ihre Umwelt mit ihren Augen analysiert und das Gesehene imitiert.

Sie ist also das genaue Gegenstück zu Daredevil, der blind ist und seine Umwelt ausschliesslich mit Hilfe seines Gehörs wahrnimmt...
Genau! Ich habe festgestellt, dass ich eine Vorliebe für Figuren habe – und das gilt nicht nur für „Daredevil", sondern ebenso für „Kabuki" –, die ihre Umgebung auf eine bestimmte Art und Weise verändert, sensibilisiert wahrnehmen können. Ausgelöst wird diese besondere Fähigkeit in der Regel durch ein Kindheitstrauma: Irgend etwas wird dem Charakter physisch genommen, aber dieser körperliche Mangel ist bloss eine Metapher für einen seelischen Verlust.

SIR, let me Help you across the street
Have you seen my Glasses?
Some one should tell this Guy His socks don't match!
She smells really Good!

Ihr Mangel – oder besser: ihr Versuch, den Mangel zu kompensieren – führt zu einer Art neurotischer Überreaktion, die die Figuren geradezu zwanghaft dazu führt, ihr Lebensumfeld wie ein Detektiv wahrzunehmen. Alles wird auf Spuren hin untersucht, hinter allem kann sich eine Bedeutung verbergen, die erst erschlossen werden muss. Jede Oberfläche kann eine Maske sein, die heruntergerissen werden will. Daredevil ist natürlich das Musterbeispiel für einen solchen „investigativen" Charakter, aber auch Kabuki muss sich dem Gesicht unter der Maske stellen. Aber um auf Beethoven zurückzukommen: Ich habe irgendwo gelesen, dass er die Füsse seines Klaviers abgesägt hat, damit er beim Spielen den Rhythmus seiner Musik als Vibration wahrnehmen konnte, die über die Holzdielen des Fussbodens und seinen Stuhl auf seinen Körper übertragen wurde.

Oben: Gemeinsam durch's Leben stolpern, bis man gelernt hat zu tanzen... Matt Murdoch (Daredevil) und Kabuki: Zwei Traumatisierte überqueren eine Strasse.
© 1999 David Mack

Nun, das war jetzt wirklich eine eindrucksvolle Demonstration für unsere These, dass Beethoven besser zu deinen Figuren passt, als der stets vollkommene Mozart!
Schliesslich sind wir – dein Publikum – im Alltag auch immer mit einem Problem konfrontiert,

gehen mit einer Art Handicap durch's Leben. Gut, zugegeben: Es mag sein, dass die Suche nach dem Paradies auf Erden, die Sehnsucht nach der Vollkommenheit ein wichtiges Bedürfnis ist, das durch Unterhaltung befriedigt werden kann, aber ein mindestens ebenso starker Anreiz, ein Buch zu lesen, ins Kino zu gehen oder einen Comic zu betrachten, liegt eben auch in dem Interesse begründet zu sehen, wie andere ihre Probleme lösen – damit einem selbst bei der nächsten auftauchenden Schwierigkeit vielleicht nicht sofort die Hoffnung abhanden kommt.

Ich hoffe, dass genau das bei der Lektüre von „Kabuki" 'rüberkommt!

Das „autobiographische" Element, von dem vorhin schon die Rede war, stellt sich sicherlich für den Leser so dar, dass nachvollziehbar wird, wann ich mich im wirklichen Leben jeweils gerade einem für mich schwierigen Problem gegenüber gesehen habe – ebenso, wie hoffentlich auch die Lösungen deutlich werden, die ich für mich gefunden habe. Nicht, dass es in „Kabuki" hauptsächlich darum ginge, aber ich wünsche mir doch, dass aufmerksame, analytische Leserinnen und Leser meine Arbeit auch auf dieser „tieferen" Ebene geniessen können – und vielleicht sogar einen praktischen Nutzen für ihr eigenes Leben daraus ziehen.

Persönlich haben mich immer diejenigen Arbeiten anderer Künstler fasziniert, die ein zahlenmässig grosses Publikum auf ganz verschiedenen Ebenen ansprechen. Ich meine damit zum Beispiel einen Comic, der für einen durchschnittlichen Leser meinetwegen als gute Abenteuergeschichte funktioniert, der aber – je mehr Vorwissen der Leser mitbringt – immer reicher und voller wird. Oder nehmt Shakespeare: Als seine Dramen ursprünglich zur Aufführung gekommen sind, hat sich das einfache Volk auf den billigen Plätzen einfach an artistischen Schwertkampf-Einlagen ergötzt, während es für die gebildeteren Stände die machiavellistischen Handlungsmotive gab, die Soap-Operas im Königshaus, mit all ihren Intrigen, ihren grossen und kleinen Tragödien.

Und was für das elisabethanische England der „Hamlet" war, sind für die U.S.A. von heute die „Simpsons": Schon die kleinsten Kinder lachen über Bart Simpson, wenn er sich mal wieder völlig daneben benimmt, aber Leute in unserem Alter gucken die Serie vor allem wegen der gelungen vorgetragenen Gesellschaftssatire und der intelligenten Persiflagen auf die populäre Massenkultur.

Rechts:
Cover von "Kabuki - Dreams of the Dead", 1997.
© 1999 David Mack

Unten:
Aus "Kabuki - Circle of Blood Act 1", Image 1995.
© 1999 David Mack

Gestern hast du auch noch Hugo Pratt als ein Beispiel für einen Erzähler genannt, der scheinbar nur eine einfache Abenteuergeschichte präsentiert, die gleichzeitig aber auch von Liebhabern schöner Graphik goutiert werden kann, ebenso wie von unterschiedlich gebildeten Intellektuellen, für die gleich mehrere Ebenen gelehrter Unterhaltung bereitgestellt werden – vom spielerischen Umgang mit klassischen Bildungsversatzstücken über originelle Interpretationen von geheimwissenschaftlichen Texten bis hin zu state-of-the-art Reflexionen über das Erzählen an sich. All das kommt in „Kabuki" zwar auch vor, aber fürchtest du nicht manchmal, dass dir die Abenteuergeschichte ein wenig abhanden gekommen ist?

Nun ja, kein Wunder: Schliesslich ist in den letzten zwei Jahren so gut wie keine *action* in „Kabuki" geschildert worden – es ging fast nur noch um Psychologie...

Also: Wie erreichst du stattdessen das „einfache Volk auf den billigen Plätzen"? Wir haben uns diese Frage im Zuge der Vorbereitung auf dieses Interview auch gestellt, und dabei Folgendes zusammengetragen: Zum einen entwickelst du eine Suspense-Dramaturgie, gekoppelt mit zunehmenden Spannungen zwischen den Figuren. Alles läuft auf eine finale Konfrontation hinaus, die irgendwann kommen muss – vielleicht im nächsten Heft, vielleicht aber auch erst in zehn Heften. Dann sind alle deine Hauptfiguren weiblich und ziemlich sexy, und sie agieren in einem grossen Intrigenspiel. Das macht es leicht, sich einen „Lieblingscharakter" auszusuchen, dessen weiteres Schicksal einen natürlich immer wieder an den Kiosk treibt. Du bedienst dieses Interesse ziemlich bewusst, indem du in jede „Kabuki"-Folge zwei oder drei Seiten einbaust, die regelrechte Pin-Ups sind, oder?

Ganz klar! Ich schreibe eben keine Theaterstücke, sondern veröffentliche eine Geschichte über einen langen Zeitraum in einem Periodikum. Ich muss mir also überlegen, wie ich mein Publikum dazu bringe, das nächste Heft zu kaufen. Das heisst auch, dass ich zusätzlich zu den Punkten, die ihr gerade genannt habt, auch noch einen intelligenten Cliffhanger am Ende jedes Heftes brauche – eine rückblickende Erinnerung zum Beispiel, die dem Publikum sagt: „Guck mal, dieser Handlungsstrang aus dem vorletzten Heft ist immer noch offen. Willst du gar nicht wissen, wie's damit weitergeht? Doch? Na dann: Fortsetzung folgt im nächsten Heft!"

All das gehört für mich zur Form Comic einfach dazu! Es macht mir Spass, damit herumzuexperimentieren – aber es kann durchaus sein, dass mir das ganze irgendwann zu „eng" wird. Dann müsste ich eine „offenere" Form finden, in der ich mich nicht mehr mit Pin-Ups und Cliffhangern herumschlagen müsste. Im Augenblick gibt es für mich aber überhaupt keinen Grund, mir darüber Gedanken zu machen: Ich liebe es geradezu, mit den formalen Vorgaben des Comic-Books herumzuspielen...

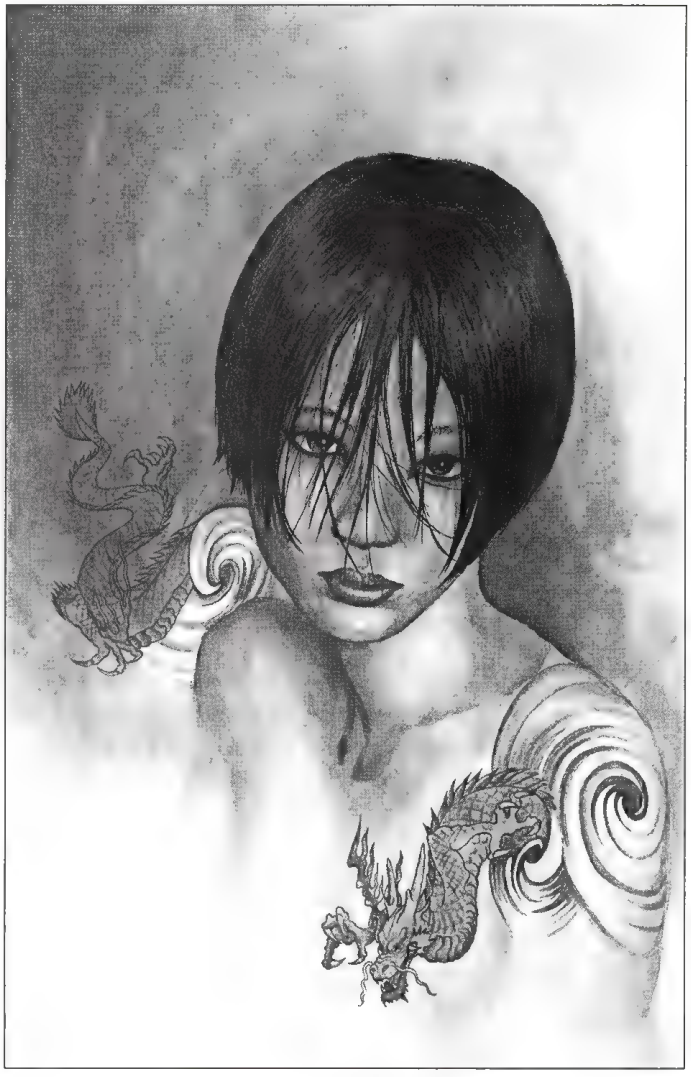
Könnte so ein Wechsel der Form – zum Film zum Beispiel, wie vorhin andiskutiert – für dich auch darin begründet liegen, dass dein Publikumskreis sich nicht mehr vergrössert, dass die Form Comic für dich also irgendwann kommerziell quasi ausgereizt ist?

Nein! Ich denke zwar auch darüber häufig nach, aber das ist ein Aspekt, der nichts mit meinen *kreativen* Überlegungen zu tun hat – und die bestimmen nun mal alle meine grundlegenden Entscheidungen über meine Arbeit!

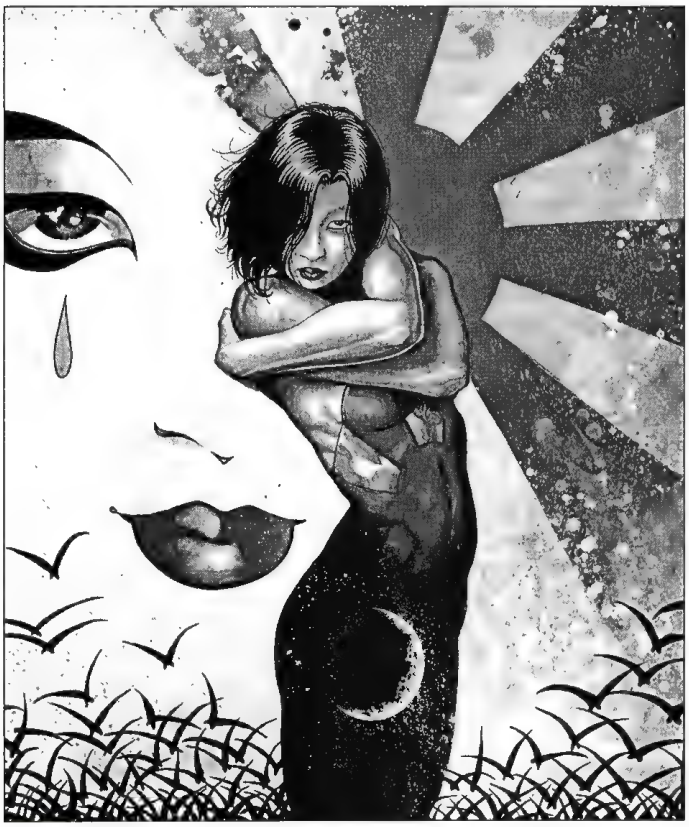
Nehmen wir zum Beispiel mal das Worst-Case-Szenario an, der Film würde ein Flop. Selbst dann könnte ich ihn immer noch als einen aufwendigen, zweistündigen „Kabuki"-Werbespot betrachten, und genau das würde ich wohl auch tun. In der Arbeit an meinem Comic bin ich absolut kompromisslos, das ist ganz allein *mein* Produkt, und wenn ein Film – ganz gleich, wie „gut" oder „schlecht" er nun geworden sein wird – ein grösseres Publikum auf „Kabuki" aufmerksam macht, dann ist das für mich in Ordnung. Mehr will ich gar nicht. Und um ein Interesse an „Kabuki" zu wecken, würde ja schon eine negative Rezension im Stile von „Der Film wird seiner Vorlage nicht gerecht" ausreichen: Leute würden neugierig auf meine Arbeit werden.

Und es ist *der Comic*, den ich nach wie vor ausschliesslich als meine Arbeit ansehe, weil er *pur* ist, was der Film auch unter optimalen Bedingungen gar nicht sein kann – dazu sind viel zu viele Personen an seiner Herstellung beteiligt.

Ich könnte niemals *ausschliesslich* in arbeitsteiligen Zusammenhängen arbeiten. Jetzt, wo ich „Kabuki" für mich selber habe, und ich ganz allein entscheide, *was* gemacht wird und *wie* es gemacht wird, jetzt ist es mir möglich, mich auf einen Film



Unten:
Cover von "Kabuki - Skin Deep Act 3", Caliber 1997.
© 1999 David Mack



Nächste Seite unten: David Macks "Fingerzeig" in einer arbeitsteiligen Produktion. Von links nach rechts: Seine Skizze zu einer Seite aus "Masks of the Noh - Act 3"; die erste, verworfene Reinzeichnung von Caesar, Mike Bair und Buzz; die nach Macks Vorgaben korrigierte, gedruckte Version.
© 1999 David Mack

einzulassen – aber den Film machen, *ohne* ein persönliches Refugium wie den Comic als Basis, das wäre für mich nicht vorstellbar! Schon von daher ist „Film" sicherlich nicht die „offenere" Form, von der eben die Rede war – trotz all der neuen, interessanten Erfahrungen, die ich gerade mache, und auch trotz meiner Hoffnung, dass der Film kommerziell ein Riesenerfolg wird: Mein Hauptinteresse ist und bleibt, dass durch den Film mehr Menschen auf *meine* Arbeit, auf „Kabuki", aufmerksam werden!

Jetzt hast du gerade einen interessanten Gegensatz aufgemacht: Auf der einen Seite steht nun die klassische Künstlerpersönlichkeit, die „Werke" schafft und die totale Kontrolle über ihre Arbeit beansprucht, bis hin zu ihrer Vermarktung, und auf der anderen Seite steht das arbeitsteilig erstellte, serielle Produkt, das vor allem kommerziell erfolgreich sein soll, damit sich der aufwendige Produktionsapparat re-finanziert, aus dem es hervorgegangen ist. Die Form Comic, die du nun gerade der „Kunst"-Seite zugeschlagen hast, gilt ja aber – neben dem Film – eigentlich gerade als das Paradebeispiel für ein industrielles Massenerzeugnis. Würde dir ein Zeichner, der zum Beispiel behauptet, er wolle gar nicht mehr als 2000 Leute erreichen – Hauptsache er behält die absolute Kontrolle über seine Arbeit – nicht doch irgendwie merkwürdig vorkommen? Warum sollte jemand den Comic als Form wählen, wenn er oder sie kein Massenpublikum will?

Ich denke, ich kann beide Seiten ganz gut verstehen... – Für mich ist das gar kein Gegensatz, sondern eine Frage der Verantwortung. „Kabuki" ist nun mal ein stark autobiographisches Projekt. Es würde in meinen Augen überhaupt keinen Sinn machen, jemand anderes meine Geschichte, meine Gedanken schildern zu lassen. Ich will und kann für „Kabuki" nur allein verantwortlich sein. Es ist durchaus möglich, dass ich dabei etwas versuche, von dem sich später herausstellt, das es nicht funktioniert. Aber dann war's immerhin ein Versuch, den *ich* unternommen habe und der aufgrund *meiner* Unvollkommenheit nicht zum beabsichtigten Ergebnis geführt hat.
Wie bereits gesagt, brauche ich so einen Bereich, den ich ganz allein kontrolliere, für den ich ganz allein die Verantwortung habe. Nur von dieser Basis aus kann ich mich auch auf das Abenteuer „Arbeitsteilung" einlassen, wie zum Beispiel auf die Arbeit für Fox oder an „Daredevil", wo die Dinge ganz anders liegen. Hier besteht der Reiz am Produktionsprozess für mich – im Unterschied zur Arbeit an „Kabuki" – gerade darin, *nicht* die gesamte Verantwortung allein zu haben, sondern zu erleben, wie der definierte Teilbereich, für den ich verantwortlich bin, durch die Arbeit der anderen beeinflusst und verändert wird. Ich finde es durchaus faszinierend zu erleben, dass ein arbeitsteilig produzierter Comic wie „Daredevil" am Ende mehr ist als die Summe seiner Teile: Jeder gibt sein bestes, klar, aber im fertigen Produkt ist trotzdem noch mehr als das! Auch der Kommuni-kationsprozess der beteiligten Künstler hat sich irgendwie in die fertigen Seiten geschlichen...

Okay: Wenn arbeitsteilige Formen für dich eher nicht zu den vorhin erwähnten „offeneren" Formen zählen, woran hast du denn dann gedacht, als du vorhin von „kreativen Entwicklungsmöglichkeiten" gesprochen hast?
Dabei ging es mir um die kreativen, die formsprachlichen Aspekte des Comic, seine formalen „Vorgaben" für mich als Künstler, von denen bereits mehrfach die Rede war und über die es noch einiges zu sagen gäbe...
Im Studium ist mir „Graphikdesign" als eine Synthese aus Schrift und Bild vermittelt worden. Dass und wie mein Weg in die Comicproduktion aus dieser Studienerfahrung hervorgegangen ist, habe ich ja schon geschildert. Seit damals habe ich nicht aufgehört, der „Schrift-Bild-Synthese" nachzugehen: Ich versuche stets, meine Bilder wie Hieroglyphen – als komplexe Schriftzeichen also – zu betrachten, die eigentlich die Handlung „erzählen", während ich andererseits aus der Schrift soviel „graphische Qualität" wie möglich herausholen will. Ich verwende dementsprechend eben gerade *keine* standardisierte, lesefreundliche Typographie, sondern führe die Buchstaben so

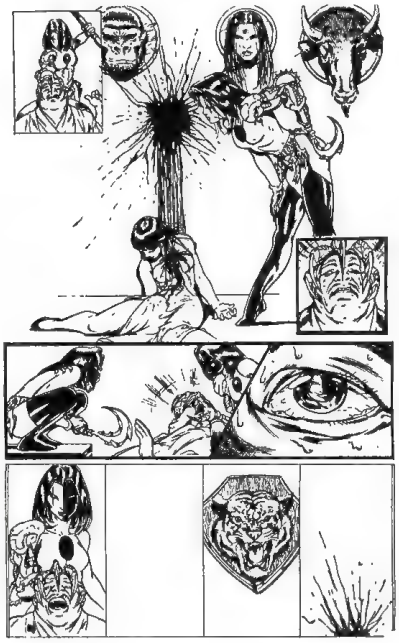
nah wie möglich an einen individuellen, über den blossen Lautwert hinausgehenden, *bildlichen* Charakter heran.
Dieses Interesse an den *Gemeinsamkeiten* von Schrift und Bild ist wahrscheinlich auch der Grund dafür, dass ich immer schon vom Japanischen und von anderen ostasiatischen Sprachen fasziniert war: Deren Schriftzeichen sind sowohl Piktogramme als auch Buchstaben in unserem Sinne als auch kleine Bilder – jedes einzelne von ihnen ist bereits ein kleines, vielschichtiges Kunstwerk.

Das war jetzt sehr deutlich aus dem Blickwinkel der westlichen Kulturen heraus formuliert. Global betrachtet ist es doch eher so, dass es gerade eine Besonderheit der abendländischen Zeichensysteme ist, im Laufe der Jahrhunderte eine so radikale Trennung in „Bild" und „Schrift" vollzogen zu haben, wie wir sie heute kennen.
Ja, das ist sicher richtig. Hinter meiner Faszination für asiatische Schriftzeichen steht sicherlich auch eine gehörige Portion Sehnsucht – Sehnsucht nach treffenderen Zeichen für meine Gedanken und Gefühle, als mir mit unserem Alphabet zur Verfügung steht. Ich habe oft den Eindruck, dass unsere westlichen Worte – vor allem, wenn sie nicht gesprochen, sondern geschrieben werden – viel zu „eng" sind, gemessen an den Bedeutungen, die sie tragen sollen.

Das scheint sowohl die besondere Qualität unserer Schrift zu sein, ihre Effizienz nämlich – als auch ihr Fluch, ihr Mangel an poetischer Unschärfe.
Genau! Und daraus wird ein Problem, wenn jemand in diese Kultur hineingeboren wird, in ihr aufwächst, und irgendwann den Unterschied zwischen den Worten und ihren Bedeutungen nicht mehr wahrnimmt – wenn er oder sie glaubt, es gäbe überhaupt keine Bedeutung ausserhalb gedruckter Buchstaben mehr!

Mir fallen jetzt als Beispiel nur religiöse Fundamentalisten ein, Fanatiker, die die Bibel lesen und alles wörtlich nehmen, was darin geschrieben steht, ohne danach zu fragen, was der *Sinn*, die Bedeutung all dessen sein könnte, worauf die Worte verweisen.
Dieser Umgang mit Schrift kommt mir vor, als würde ich mit meinem Finger auf etwas Wichtiges zeigen, und ihr würdet nicht dorthin sehen, wohin ich zeige, sondern stattdessen meinen Finger anstarren.
Und dieses Problem des „zeigenden Fingers" stellt sich mir halt auch ständig bei der Arbeit, bei meinem Umgang mit Schrift und Bild im Comic. Mein Ziel ist es, beiden die von unserem Kulturkreis behauptete Eindeutigkeit zu nehmen! Ich will Denkraum schaffen, Unschärfe erzeugen...

Was jetzt nicht heisst, meine Texte und Bilder seien absichtlich unverständlich oder verschlüsselt. Das sind sie nicht. Sie verweisen immer auf eine klare Aussage. Es ist eben nur so, dass die Worte und die Bilder, die ich zu Papier bringe, nicht die Aussage *sind*. Worte und Bilder sind für mich lediglich Zeichen im Sinne von Wegmarken: Sie beschreiben präzise den Verlauf einer Strecke, aber den Weg wirklich zu *gehen*, das ist etwas ganz Anderes! Den Weg gehen muss jeder Leser, jede Leserin selbst: Die Magie findet nicht auf den



Seiten statt, auf dem Papier – sie passiert im Kopf des Publikums.

Würdest du soweit gehen zu sagen, dass die Form Comic den abendländischen Kulturen etwas zurückzugeben versucht, das in den fernöstlichen niemals verloren gegangen ist?
Auf jeden Fall!
Keine andere Form schafft ein derart intimes Verhältnis zwischen Künstler und Publikum! Literatur, Film, Bildende Kunst – überall wird der Betrachter an der kurzen Leine geführt! Es gibt eine eindeutige Aussage, irgendeine Erkenntnis – und sei sie auch dekonstruktivistisch –, die vermittelt werden soll. Wenn jemand so auf „Kabuki" zugehen würde, in Erwartung einer vorbereiteten Botschaft, dann würde diese Person einen Eindruck von zusammenhanglosen Bildern und Textfragmenten gewinnen – mehr nicht. Wie in einem persönlichen Gespräch muss mein Publikum sich auf mich, auf meine Arbeit einlassen. Nur dann – in einem wechselseitigen kreativen Prozess – entsteht beim „Lesen" eines Comics wirklich Bedeutung!
Ich kann nur hoffen, dass die Art, wie ich meine Geschichte vortrage, immer auch ein Hinweis darauf ist, wie sie *funktioniert* – also auf welche Art und Weise sie wahrgenommen werden soll. Es gibt eben keine Anweisungen, wie „Kabuki" „gelesen" werden soll. Ich möchte statt dessen, dass jeder Leser, jede Leserin sich einen angemessenen, persönlichen Zugang erarbeitet.

Diese und nächste Seite unten: Aus "Kabuki - Fear the Reaper" und "Kabuki - Circle of Blood", 1994/95. © 1999 David Mack

Wie wäre es mit einem abschliessenden Beispiel für all das?
Der „Metamorphosis"-Zyklus – die Geschichte, in der Akemi neben Kabuki zur wichtigsten Figur wird – ist eigentlich die Beschreibung einer Selbstverwirklichung. Natürlich wünsche ich mir, dass auch der eine oder die andere in meinem Publikum beim Nachvollziehen dessen, was ich vorgelegt habe, beginnt, sich seiner oder ihrer selbst bewusst zu werden. Meine Chiffre für diesen Vorgang sind die Origami, ein wunderbares Zeichen für „Verwandlung": Du hast nur ein Blatt Papier, kannst ihm aber jede beliebige Form geben. Wenn dir die eine Form nicht mehr gefällt, kannst du es so lange falten, bis du etwas hast, das dir zusagt – gerade so, wie wir uns selbst ständig neu formen...

Was uns an deinen „Chiffren" so gefällt – und dafür sind die Origami in der Tat ein sehr schönes Beispiel – ist, dass du immer „offen", mehrdeutig bleibst: Egal, welche von Akemis Origami-Figuren wir auseinander falten, am Ende erhalten wir immer ein quadratisches Stückchen Papier. Und es dürfte ja wohl kein Zufall sein, dass die übrigen Anstaltsinsassinnen in „Metamorphosis", die alle auf die eine oder andere Art um ihr Kommunikationsvermögen gebracht sind, von allen Spielen ausgerechnet Scrabble spielen – das abendländische Alphabet in quadratische Holztäfelchen eingeschrieben –, und das auch noch an einem Ort, dessen Wände aus blanken,

quadratischen Kacheln bestehen! Das Quadrat ist in „Metamorphosis" offensichtlich ein Symbol für die Institutionen, denen Kabuki und Akemi beide auf ihre Art zu entkommen versuchen...
Das Quadrat ist eine kalte, strenge Form. Und: Alle Quadrate sehen gleich aus! Das perfekte Symbol für nivellierende Institutionen, oder?

Oh ja! Und dass Akemi eben gerade mit Hilfe dieser eigentlich quadratischen Origami-Figuren versucht, zu Kabuki Kontakt aufzunehmen, ist wiederum eine grossartige Chiffre für Kabukis Unsicherheit, ob Akemi nicht am Ende doch eine Agentin der Institution ist, die sie lediglich aushorchen will! Es sollte tatsächlich deutlich geworden sein, dass die Origamis nicht nur ein Handlungsversatzstück innerhalb von „Kabuki" sind, sondern auch eine Chiffre dafür, wie du die Form Comic benutzt, um mit deinem Publikum zu kommunizieren...
Durch die Gegenüberstellung von Kabuki und Akemi habe ich versucht, zwei unterschiedliche Ausgangspunkte für einen Selbstfindungsprozess zu skizzieren: Kabuki ist „kein unbeschriebenes Blatt" mehr – sie trägt diese Schriftzeichen, die in ihr Gesicht eingebrannt sind. Sie ist also mit einem Etikett versehen, kategorisiert, abgestempelt. Akemi dagegen ist so vieldeutig, dass noch nicht mal klar ist, ob sie überhaupt existiert – und wenn: in welcher Form sie existiert! Ist sie vielleicht ein Hermaphrodit?

Für mich ist sie die personifizierte Heisenbergsche Unschärferelation: In dem Moment, wo ich das Elektron lokalisiert habe, hört es auf ein Elektron zu sein. In „Kabuki" benutzt Akemi das Bild von den Schmetterlingen, um sich selbst zu charakterisieren. Sie sagt, die Institution, als ein Symbol für die Gesellschaft, versucht, dem Wesen der Schmetterlinge auf die Spur zu kommen, indem sie sie aufspiesst, katalogisiert und zu Sammlungen zusammenstellt, während für sie selbst das Wesen der Schmetterlinge nur dann erfassbar wird, wenn sie ihnen beim Herumflattern zuschauen kann. Ihr seht: Auch das ist bloss eine weitere Metapher für den Unterschied zwischen einem Buchstaben und einem japanischen Schriftzeichen – oder zwischen einem flachen Stück Papier und einer dreidimensionalen Papierfigur, einem Origami. R

Oben:
Aus "Kabuki - Fear the Reaper", 1994.
© 1999 David Mack

Geführt von Jens R. Nielsen und Volker Hamann anlässlich des 9. Internationalen Comic-Salons in Erlangen am 24. Juni 2000. Übersetzung und Textredaktion: Jens R. Nielsen. Mit Dank an Marius Kessler für die Ermöglichung dieses Interviews.

David Mack - "Kabuki"-Bibliographie

Geordnet nach Gesichtspunkten der Handlungskontinuität, nicht nach Erscheinen!

Kabuki - Fear the Reaper
beinhaltet "Fear the Reaper" und "Dance of Death"
40 Seiten s/w, Caliber Press, November 1994
"Dance of Death" auch als Kabuki Classics # 2, Image Comics
"Kabuki - Fear the Reaper", dt. in "Kabuki Black Art", Heft 1, Infinity Verlag, Dezember 1999
nachgedruckt in "Kabuki Black Art Sammelband", Infinity Verlag, Juni 2000

Kabuki - Circle of Blood, Act 1
46 Seiten s/w, Caliber Press, Januar 1995
nachgedruckt als Kabuki Classics # 4, Image Comics
"Kabuki - Circle of Blood" Teil 1 (von 6), dt. in "Kabuki Black Art", Heft 2, Infinity Verlag, Februar 2000
nachgedruckt in "Kabuki Black Art Sammelband", Infinity Verlag, Juni 2000

Kabuki - Circle of Blood, Act 2
32 Seiten s/w, Caliber Press, März 1995
nachgedruckt als Kabuki Classics # 5, Image Comics
"Kabuki - Circle of Blood" Teil 2 (von 6), dt. in "Kabuki Black Art", Heft 3, Infinity Verlag, April 2000
nachgedruckt in "Kabuki Black Art Sammelband", Infinity Verlag, Juni 2000

Kabuki - Circle of Blood, Act 3
32 Seiten s/w, Caliber Press, Mai 1995
nachgedruckt als Kabuki Classics # 6, Image Comics
"Kabuki - Circle of Blood" Teil 3 (von 6), dt. in "Kabuki Black Art" Heft 4, Infinity Verlag, Juni 2000

Kabuki - Circle of Blood, Act 4
30 Seiten s/w, Caliber Press, Juli 1995
nachgedruckt als Kabuki Classics # 7, Image Comics
"Kabuki - Circle of Blood" Teil 4 (von 6), dt. in "Kabuki Black Art" Heft 5, Infinity Verlag, August 2000

Kabuki - Circle of Blood, Act 5
32 Seiten s/w, Caliber Press, September 1995
nachgedruckt als Kabuki Classics # 8, Image Comics
"Kabuki - Circle of Blood" Teil 5 (von 6), dt. in "Kabuki Black Art" Heft 6, Infinity Verlag, Oktober 2000

Unten: Zeichnung von Rick Mays für das Cover von "Kabuki Agents # 5", 2000. © 1999 David Mack

Kabuki - Circle of Blood, Act 6
32 Seiten s/w, Caliber Press, November 1995
nachgedruckt als Kabuki Classics # 9, Image Comics
"Kabuki - Circle of Blood" Teil 6 (von 6), dt. in "Kabuki Black Art" Heft 7, Infinity Verlag, Dezember 2000

Kabuki - Dreams
beinhaltet "Kabuki Color Special" und "Dreams of the Dead", beide von 1997
40 Seiten s/w und vf., Image Comics, 1998
"Kabuki - Dreams", dt. als "Kabuki" Heft 1, Infinity Verlag, Dezember 1999

Kabuki - Masks of the Noh
[Created & Written by David Mack]
beinhaltet "Act 1 - Malpractice", 28 Seiten s/w, Art by Rick Mays ("Scarab"), Buzz, Mike Bair, Caesar, Rick Mays & David Mack ("Siamese"), Andrew Robinson ("Snapdragon")
"Act 2 - Flowers for the Dead", 28 Seiten s/w, Art by Dave Johnson ("Ice"), Rick Mays ("Tigerlily"), David Mack ("Kabuki")
"Act 3 - The Calm before the Storm", 26 Seiten s/w, Art by Rick Mays ("Scarab"), Mshindo Kuumba ("Butoh"), Caesar, Mike Bair, Buzz ("Siamese"), Mike Avon Oeming ("Ice"), Andrew Robinson ("Snapdragon")
"Act 4 - In the Eye of the Storm", 13 Seiten s/w [& Art Gallery], Art by Rick Mays ("Scarab & Tigerlily")
Image Comics, 1996

Kabuki
12 Seiten vf., in "Frank Frazetta Fantasy Illustrated Magazine" # 1, Quantum Cat Entertainment, 1998
nachgedruckt als Teil von "Kabuki" # 6 - "Nine Lives / Time Running out", Image Comics, November 1998
"Kabuki", dt. in "Frank Frazetta Fantasy Illustrated" # 1, Alpha Comic Verlag / Edition Kunst der Comics, 2000

Kabuki - Skin Deep, Act 1
"Past Tense / Passed Tense"
25 Seiten s/w und vf., Caliber Press, Oktober 1996
"Kabuki - Skin Deep" # 1, dt. als "Kabuki" Heft 2, Infinity Verlag, Januar 2000
nachgedruckt in "Kabuki - Skin Deep" Paperback, Infinity Verlag, Juni 2000

Kabuki - Skin Deep, Act 2
"Skin and Bones"
28 Seiten s/w und vf., Caliber Press, Februar 1997
"Kabuki - Skin Deep" # 2, dt. als "Kabuki" Heft 3, Infinity Verlag, März 2000
nachgedruckt in "Kabuki - Skin Deep" Paperback, Infinity Verlag, Juni 2000

Kabuki - Skin Deep, Act 3
"Paper Tiger"
24 Seiten s/w und vf., Caliber Press, Mai 1997
"Kabuki - Skin Deep" # 3, dt. als "Kabuki" Heft 4, Infinity Verlag, Mai 2000
nachgedruckt in "Kabuki - Skin Deep" Paperback, Infinity Verlag, Juni 2000

Kabuki # 1 - Separate Pieces
26 Seiten s/w und vf., Image Comics, Oktober 1997
nachgedruckt [zusammen mit "Tribute"-Arbeiten div. Künstler] in "Kabuki - Images", Image Comics, Juni 1998
"Kabuki" # 1, dt. als "Kabuki" Heft 5, Infinity Verlag, Juli 2000

Kabuki # 2 - Invisible Friends
25 Seiten vf., Image Comics, Dezember 1997
nachgedruckt in "Kabuki - Images" # 2, Image Comics, Januar 1999
"Kabuki" # 2, dt. als "Kabuki" Heft 6, Infinity Verlag, September 2000

Kabuki # 3 - Retina Escape
26 Seiten vf., Image Comics, März 1998
nachgedruckt in "Kabuki - Images" # 2, Image Comics, Januar 1999

Kabuki # 4 - A Kiss before dying / Deconstructing Akemi
24 Seiten vf., Image Comics, Juni 1998

Kabuki # 5 - Deeper
28 Seiten vf., Image Comics, September 1998

Kabuki # 6 - Nine Lives / Time running out
darin eingearbeitet die 12 Seiten "Kabuki" aus dem "Frank Frazetta Illustrated Magazine" # 1 von 1998
28 Seiten s/w und vf., Image Comics, November 1998

Kabuki # 7 - Wild Cards / Counter-Intelligence-Quotient / Continuity Agent / Pieces of me / None of the above
26 Seiten vf., Image Comics, Februar 1999

Kabuki # 8 - What makes this Pocket Watch tick? / Dead Ringers / Crazy Eight / Before and after / Changing Spots / That was Zen, this is Tao
24 Seiten vf., Image Comics, Juni 1999

Kabuki # 9 - Inside out
26 Seiten vf., Image Comics, März 2000

Kabuki Agents # 0 [Scarab]
Teaser mit Material aus "Kabuki Agents" ## 1 und 2, Created and Written by David Mack, Art by Rick Mays
18 Seiten s/w, Image Comics, 1999

Kabuki Agents # 1 [Scarab] - Synchronicity
Created and Written by David Mack, Art by Rick Mays
26 Seiten s/w, Image Comics, August 1999

Kabuki Agents # 2 [Scarab] - Chaos by Design
Created and Written by David Mack, Art by Rick Mays
22 Seiten s/w, Image Comics, Oktober 1999

Kabuki Agents # 3 [Scarab] - Voodoo Doll
Created and Written by David Mack, Art by Rick Mays
28 Seiten s/w, Image Comics, November 1999

Kabuki Agents # 4 [Scarab] - Shunga
Created and Written by David Mack, Art by Rick Mays
24 Seiten s/w, Image Comics, April 2000

Kabuki Agents # 5 [Scarab]
Created and Written by David Mack, Art by Rick Mays
28 Seiten s/w, Image Comics, September 2000

Kabuki Agents # 6 [Scarab]
Created and Written by David Mack, Art by Rick Mays
28 Seiten s/w, Image Comics, Januar 2001

Kabuki Agents # 7 [Scarab] - Lost in Transition
Created and Written by David Mack, Art by Rick Mays
24 Seiten s/w, Image Comics, März 2001

Kabuki Agents # 8 [Scarab]
Created and Written by David Mack, Art by Rick Mays
24 Seiten s/w, Image Comics, Juni 2001 (angek.)

Kabuki - Visions [Skizzenbuch]
100 Seiten s/w und vf., Image Comics

Kabuki - Reflections [Arbeitsbuch]
enthält "Goodbye Mother", ein achtseitiges Memento Mori anlässlich des Todes von Ida Mack, ursprünglich veröffentlicht in "Overstreets Fan Edition", Gemstone, 1997
46 Seiten s/w und vf., Image Comics, Juli 1998

Kabuki - Reflections # 2 [Arbeitsbuch]
46 Seiten s/w und vf., Image Comics, Dezember 1998

Kabuki - Reflections # 3 [Arbeitsbuch]
Image Comics

Sammelbände:

Kabuki Volume 1 - Circle of Blood
beinhaltet "Fear the Reaper" und "Circle of Blood" Acts 1 - 6, 300 Seiten s/w, HC, Image Comics, 1997

Kabuki Volume 2 - Dreams
siehe "Dreams"

Kabuki Volume 3 - Masks of the Noh
beinhaltet "Masks of the Noh" Acts 1 - 4
128 Seiten s/w, HC, Image Comics, April 1998

Kabuki Volume 4 - Skin Deep
beinhaltet "Skin Deep" Acts 1 - 3
112 Seiten s/w und vf., HC, Image Comics, Mai 1998

Kabuki Volume 5 - Metamorphosis
beinhaltet "Kabuki" ## 1 - 9
288 Seiten s/w und vf., HC, Image Comics, Oktober 2000

SKIN DEEP SAMMELBAND

Nachdruck von Kabuki Farbe 2-4
88 Seiten · Farbe · DM 19,90
ISBN 3-932430-69-7

Von einer mysteriösen Organisation namens Control Corps gerettet, wird Kabuki in einer Anstalt gefangen gehalten. Ein äußerst raffiniertes Verwirrspiel nimmt seinen Anfang…

BLACK ART SAMMELBAND 1

Nachdruck von Black Art 1-3
132 Seiten · Schwarzweiß
DM 19,90 · ISBN 3-934773-65-4

Der Beginn des Kabuki-Epos, der die schon frühe Kongenialität von Autor und Zeichner David Mack erkennen lässt.

DREAMS A2-KASSETTE

Leinen-Kassette mit 48 Blättern und signiertem Zertifikat
Komplettpreis DM 198,–
(limitiert auf 900 Exemplare)

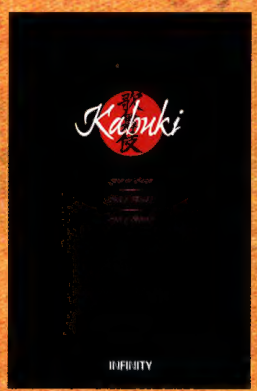
Die prachtvollste Ausgabe eines Comics, die die Comicwelt je gesehen hat: alle Comicseiten von „Dreams" sowie weitere Motive von David Mack als Einzelblätter, alle im Posterformat von ca. 44 x 65 cm! Alle 48 Blätter, zusammen mit einem von David Mack signiertem Zertifikat, sind in einer aufwendigen Leinen-Kassette verpackt (DM 198,- ist der Preis für die komplette Kassette).

DREAMS PRESTIGE

Nachdruck von Kabuki Farbe 1
52 Seiten · Farbe · DM 9,90
ISBN 3-932430-68-9

Auf der Schwelle von Leben und Tod befreit Kabuki den Geist ihrer Mutter und söhnt sich so mit ihrer Vergangenheit aus.

Kabuki 歌舞伎



INFINITY

Kabuki Copyright and Trademark 1999 David Mack. All rights reserved.